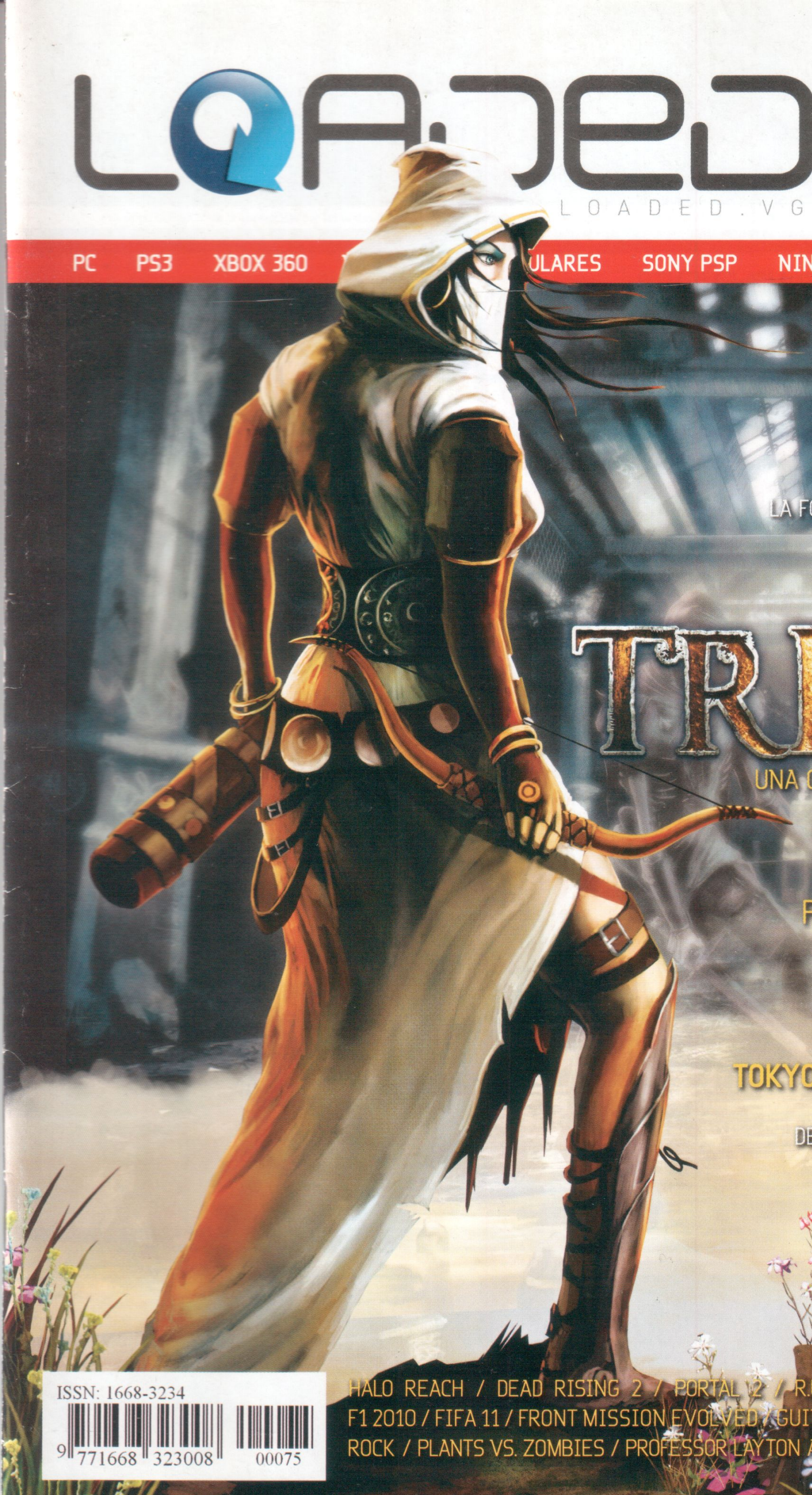
75
Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

LOADED

LOADED.VG

PC PS3 XBOX 360 [illegible]ULARES SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA



POKÉMON BLACK & WHITE
LA FÓRMULA DEL ÉXITO, EN SU VERSIÓN MÁS RENOVADA

TRINE
UNA OBRA MAESTRA QUE YA ESTÁ CON NOSOTROS

PLAYSTATION MOVE
REVOLEANDO EL NUEVO ACCESORIO DE SONY

TOKYO GAME SHOW 2010
NOVEDADES FICHINERAS, DEL OTRO LADO DEL MUNDIO

ISSN: 1668-3234

HALO REACH / DEAD RISING 2 / PORTAL 2 / R.U.S.E. / CIVILIZATION V / F1 2010 / FIFA 11 / FRONT MISSION EVOLVED / GUITAR HERO 6: WARRIORS OF ROCK / PLANTS VS. ZOMBIES / PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

UNIVERSO LOADED

PARA VER, SENTIR, OIR Y RESPIRAR VIDEOJUEGOS

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

www.loaded.vg

NOTICIAS / VIDEOS EXCLUSIVOS / DOWLOADS / FOROS Y MUCHO MÁS

TODOS LOS VIERNES A LAS 13hs. NO TE PIERDAS EL...

Resumen loaded.vg

Un programa para estar al tanto de la actualidad
del mundo de los videojuegos.

Enterate de todos los detalles
en nuestro sitio.

LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?

COMIC ZONE
Lavalle 856 - Lujan
15 57540048 / (02323) 427170

FIXION
Belgrano 616 - S. Salvador de Jujuy
(0388) 4240735/(0388) 15 4074361

PURO COMIC
San Martin 843 Loc 15/16 - Rosario
(0341) 4470596 / 4111145

THE ANIME WORLD
Av. Sabattini 3250 Loc 180 - Cordoba
(0351) 15 3309656

METROPOLIS COMICS
Alem 707 - Tandil
(02293) 15 655607

MILENIO OSCURO COMICS
Avenida 59 Nro.2915 - Necochea
(02262) 526642

IMPERIO COMICS STORE
Sarmiento 1985 - San Martín
(011) 51977530

LA REVI DE LA ESQUINA
Kiosco Peat. Alberdi y Urquiza - Salta
(0387) 15 4744436

BLOCKOUT ENTERTAINMENT
25 de Mayo 408 - Morón
(011) 46284272

SEPTIMO PORTAL-COMIC STORE
Avenida 7 # 809 Local 7 - La Plata
(0221) 4221567 interno 337

YOSHI COMICS
San Martín 610 - Quilmes
(011) 42247032

KIOSCO LANUS
29 De Septiembre 1901 - Lanus Este
(011) 42409049 / (011) 15 49979648

MAURO YARDIN LIBRERIAS
San Martín 2551 - Santa Fe
(0342) 4564492

POLO NORTE
Av. Constitucion 5843 - Mar del Plata
(0223) 4109408

SHAZAM COMICS
Huérfanos 714 local 8 - Santiago de Chile
(00562) 4744178 6333502

KIOSKO TUCUMAN
25 DE MAYO 290 - Tucumán
(0381) 15 4389910

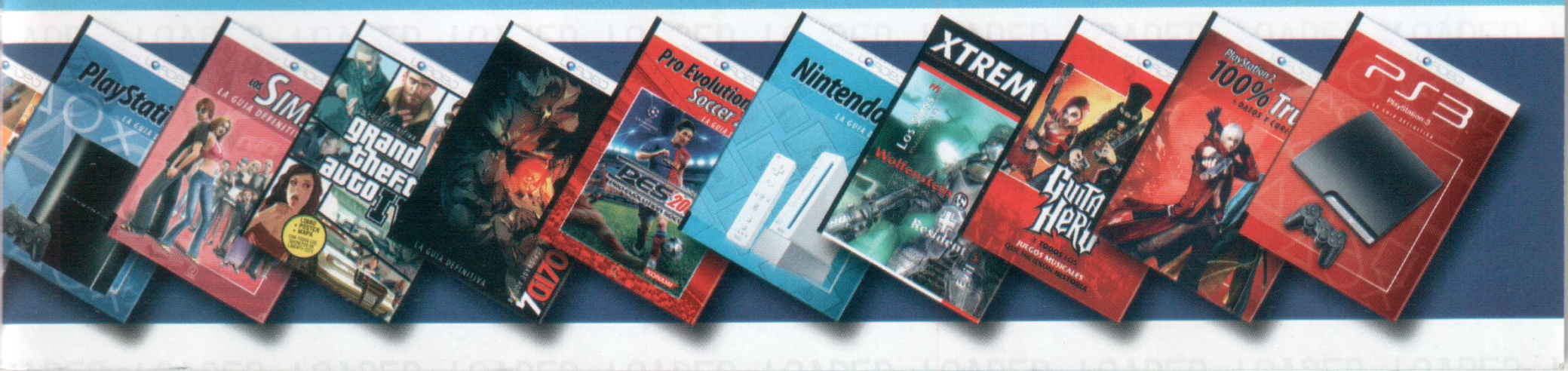
Grupo MDP SA no se responsabiliza por las ventas de sus productos que fueran realizadas a través de terceros, ni por los mecanismos de venta que estos últimos adopten a tales fines

COMICS
LA REVISTERIA

Podes encontrar la **revista** y los **libros** de **LOADED** en www.larevisteria.com.ar
o comunicate telefónicamente llamando al **0810-555-COMICS (266427)**

Rock & Pop 95.9
DONDE EL ROCK VIVE

LOADED EN CUAL ES?
NO TE LO PIERDAS, ESCUCHÁ
EL BLOQUE TODOS LOS MIERCOLES
ENTRE LAS 9 Y LAS 13 HS.



LOADED 75
NOVIEMBRE 2010

EDITORIAL

MES DE LOCOS

Como ya saben, estamos en plena época de lluvia de fichines, algo que van a poder ver reflejado en esta edición, en la que revisamos algunos de los juegos más esperados del año, como Halo: Reach, Dead Rising 2, Civilization V y FIFA 11, y les ofrecemos además un avance especial sobre Pokémon Black & White, la cobertura del Tokyo Game Show 2010, y un informe sobre todo lo que hay y habrá en breve disponible para PlayStation Move.

Además, les ofrecemos un informe completo con todo lo que hay que saber de Trine. Un verdadero juegazo que se acaba de convertir en el primer título en ser editado bajo el sello Loaded, y que ya está disponible para la venta en todas las cadenas al sensacional precio de $79,90.

Aprovechamos además para contarles que, mientras se está cerrando esta edición de la revista, Erwin y Rockman están en Anaheim, California, realizando la cobertura de la BlizzCon 2010, así que esperen novedades durante todo el mes en nuestro rediseñado www.loaded.vg, y para el próximo número de Loaded un informe completo sobre el evento en el que los fans de todo el mundo celebran su amor por Blizzard, y del que esperamos traer jugosas novedades sobre el desarrollo de Diablo III y World of Warcraft: Cataclysm.

Ya está, no los mareamos más. Den vuelta la página y sigan disfrutando esta edición de Loaded, que no tiene desperdicio.

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234. Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.
Loaded número 75 - Impresa en Argentina, Noviembre de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000

UNA VENTANITA AL FUTURO

WWW.LOADED.VG

¿Ya visitaste el nuevo www.loaded.vg? Es una explosión cibernética de luz y color, llena de noticias, videos y todos los viernes, el Resumen Loaded.VG.

Powered by SION

NUESTRO STAFF

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Ignacio Esains
Diego Bournot
Gonzalo Ballina
Daniel Herbón

Asesoramiento Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
World Color

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

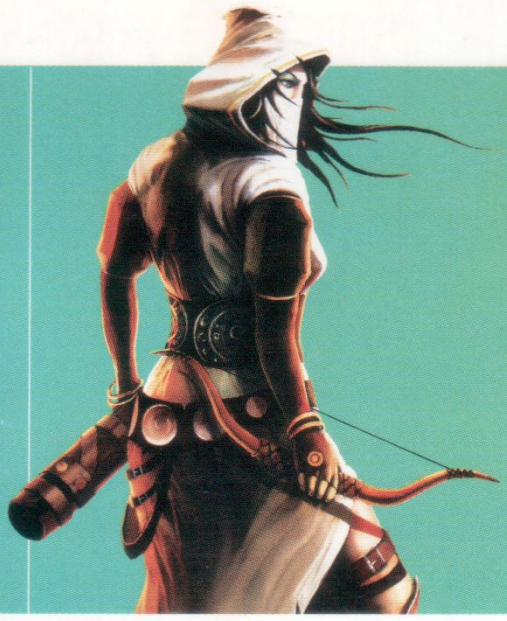
Agradecimientos especiales:
María Marta Aranda, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara y Camila.

10 TRINE

Nos enorgullece anunciar que Trine finalmente llega a la Argentina, y en formato físico, por lo que aprovechamos esta ocasión para dedicarle un informe especial con todas las bondadez que nos ofrece esta maravillosa obra de arte.

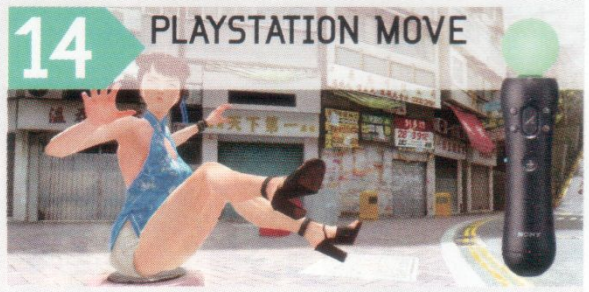


INDICE

18 TOKYO GAME SHOW 2010

A pesar de que justo la expo coincidió con el cierre de redacción del mes pasado, les traemos todas las novedades de la Tokyo Game Show 2010, una de las exposiciones de videojuegos con más tradición. Enterate de todo lo que se viene de la mano de los desarrolladores orientales en esta nota.

14 PLAYSTATION MOVE



La varita mágica de PlayStation está entre nosotros, y nada nos emocionaría más que decirte que la verdad, está buenísima. Por eso te vamos a decir: la verdad, está buenísima. Toda la posta sobre este control y los juegos del pasado, presente y futuro.

34 POKÉMON BLACK & WHITE

¿Qué pasaría si caminando por la calle nos encontráramos con una extraña criatura con increibles habilidades? Seguramente saldríamos corriendo. Aunque poco tiene que ver con lo anterior, les traemos un adelante especial de este genial juego.

30 ENTREVISTA: WARREN SPECTOR

Epic Mickey es un proyecto que, según lo que vimos hasta ahora, será magnífico. Hablamos con su responsable, Warren Spector, que tiene muchas cosas interesantes para decir al respecto.

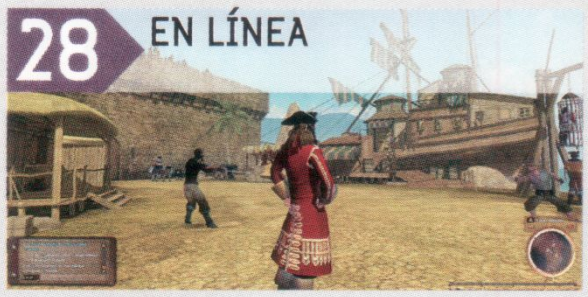
26 ANTICIPOS

Un mes con más análisis que anticipos, pero no por eso vamos a dejar de contarte todo lo que se trae entre manos esta esperadísima secuela de Portal.

38 ANALISIS

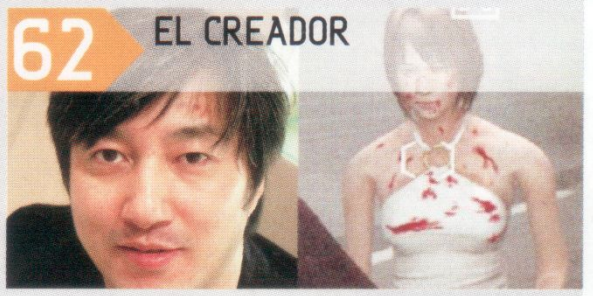
Auspiciado por el intrépido Profesor Layton, presentamos el análisis de muchos de los jueguitos más esperados del año. Siempre hay alguna decepción, y para eso tenemos preparada nuestra trituradora de juegos que se encargará de ellos como es debido.

28 EN LÍNEA



Un nuevo mes se presenta con nuevas propuestas y noticias acerca del fantástico pero endiabladamente adictivo mundillo de los juegos en línea.

62 EL CREADOR



La mayoría de los creadores utilizaron el séptimo día para descansar. Suda Goichi, como caprichoso que es, lo dedicó a crear unos juegos muy locos que ya han quedado impregnados en nuestros deteriorados cerebros.

ESTE MES MÚSICA Y JUEGOS

NUESTRA REDACCIÓN NOS COMENTA

FICHINESCU
Ignacio Esains

Jugando a...
Fallout New Vegas (X360)

Soñando con:
Deidades Grecorromanas

Mi uso favorito de la música en videojuegos es la palmadita en la cabeza que viene con la satisfacción de haber hecho las cosas bien. Ya se que es un condicionamiento digno de perro de Pavlov, pero es imposible para mí no sonreir cada vez que escucho la fanfarria del Final Fantasy, la música que se acelera cuando se está acabando el tiempo en el Bubble Bobble o mi favorita, la melodía de gol del antiquísimo Microprose Soccer. El estímulo visual de un juego es directo, pero y la música tiene un efecto más sutil, y que se graba a fuego en la memoria (la de uno, no de la PC). Las bandas sonoras más cinematográficas intruyen, a mi gusto, en la atmósfera del juego. La gran excepción: los temas que suenan en los JDR japoneses mientras recorremos el mapa, ninguno mejor que el de Final Fantasy VI.

ERWIN
Diego Bournot

Jugando a...Gothic 4, Fallout: New Vegas (360)

Escuchando:
Diana Krall Live in Rio

Por lo general, me atraen más las bandas sonoras originales que las licenciadas, aunque la música de los juegos de hoy día no me emociona como hiciera en los '90s, de la mano de genios como Stéphane Picq (Dune: Spice Opera, Lost Eden) o Frank Klepacki (Dune II, Command & Conquer). Salvo que hablemos de la banda sonora licenciada de GTA: Vice City, claro.

KATANO BILL
Maximiliano

Viendo... tocar en vivo a Air y Rush

Leyendo: Latitudes Piratas, de Michael Crichton

En este momento no se puede decir que me atraiga la banda sonora de un juego en particular: directamente me estoy matando con juegos que SON una banda sonora, ya que no alcancé a terminar Green Day: Rock Band, que ya tengo Rock Band 3 en mis manos ¡No hay trastes que me guste más tocar que los de la guitarra!

LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a...
Dawn of Heroes (DS)

Escuchando: Babasónicos

Gracias a la tecnología actual, podemos juntarnos con amigos a comer y beber, encender la máquina de humo, luces estroboscópicas, tomar un simil guitarra y sentirnos la mejor version de Hendrix, Slash o Dave Mustaine. Pero en épocas anteriores, en la soledad de nuestra habitación, nos emocionabamos con maravillas como el Rock Star Ate my Hamster. Snif.

CHORX
Jorge Azambuya

Jugando a... Indiana Jones And The Fate of Atlantis

Esculpiendo: Kratos Hulk y The Joker

Tal como sucediera con las historias, la musica en los videojuegos sufre el mismo destino. Podemos recordar facilmente temas como el de Zelda link to the past y Monkey Island, pero hoy en día ¿cuál recordás tan facilmente?

SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a... Lufia Rise of the Sinistrals (DS)

Leyendo: malditoscomics.blogspot.com

La tecnología limitada del ayer no fue obstáculo para que compositores como Nobuo Uematsu lograran emocionarnos con clásicos comprimidos en formato MIDI como Theme of Love de FF IV. Y la tecnología de hoy nos permitió disfrutar a full de la obertura del Shadow of the Colossus en medio de la soledad. Lástima que otros juegos opten por musica épica genérica "de fondo" como God of War 3.

NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... The Lord of The Rings Online (PC)

Añorando: La época en que tenia tiempo para los fichines

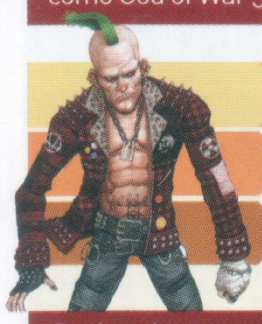
La música para los videojuegos es algo tan fundamental como la cebolla lo es para la cocina, así sea un canto de iglesia aburrido como el del tema principal de Halo, una canción de J-pop como la de los opening de los rpgs japoneses, o un simple midi con sonidito 8 bit. Pero eso de tocar la guitarrita o hacer karaoke en un fichín, destruye la esencia misma del videojuego.

TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a...
Gang Garrison 2 (PC)

Sitio:
www.shinobi-news.com.ar

En la época de los 16 bits me gustaba bastante ir a la opción de sound test. Ahí podía escuchar tranquilo los temitas y los que me gustaban, grabarlos en casete poniendo un micrófonito cerca de la tele.
Además, según la cantidad de temas que se haya escuchado durante la partida, uno se podía dar cuenta masomenos de cuánto faltaba para que termine el juego. Qué buen truco.



666
Leandro Dias

Jugando a...
FIFA 11 (360)

Sitio:
www.twitter.com

Se viene la etapa más heavy del año. Y no porque estén a punto de salir al mercado un sinnúmero de videojuegos interesantísimos, sino porque en la facultad se vienen todos los parciales juntos. Así que pasaré el mes entero estudiando y leyendo mails para el correo, por lo que si quieren mandar fotos de sus novias y/o hermanas, serán recibidas con una enorme sonrisa.

ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a...
Rock Band 3 (360)

Leyendo: Éramos unos Niños de Patti Smith

Debo reconocer que siendo apenas infante y videojugador, sentía cuando a un juego le faltaba el sonido, ese "punchi" que elevaba la experiencia a otro nivel. En esta época de canciones licenciadas y grandes producciones, unos pocos saben apreciar realmente lo que era componer en 8 bits, similar a tratar de armar una melodía con un peine, un celofán, la palma de una mano bajo la axila, y un globo desinflándose. Volvamos a las fuentes.

Si necesitás comprar, modificar
o reparar todas tus consola,
no dudes en consultarnos

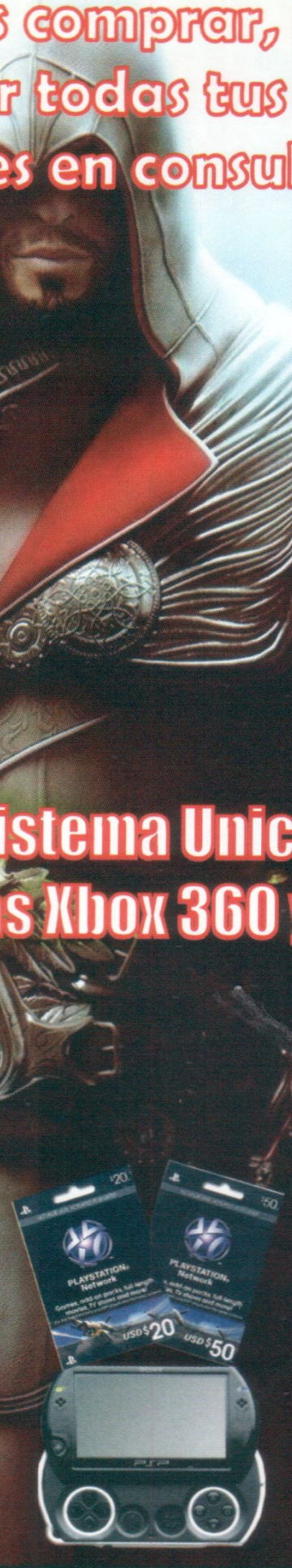
-SERVICE
-CONSOLAS
-REPUESTOS
-ACCESORIOS
-JUEGOS

Garantía 100% Real

Presupuestos sin cargo

Atención a Empresas y Particulares

Reballing Sistema Unico de reparacion
de luces rojas Xbox 360 y Luz Amarilla Ps3



New Releases

Greatest Hits

GameService

Laboratorio Tecnico Especializado

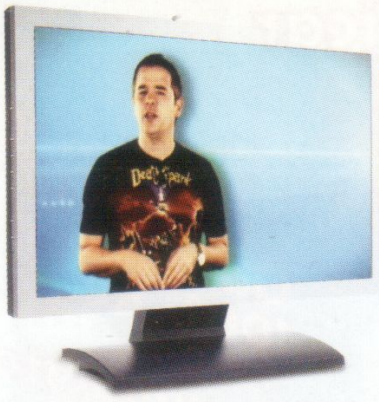
Av. De los Incas 4592 - Capital Federal

Tel/Fax: 4522-2765 / 4524-1609 / 4521-5476

Belgrano:	Cordoba:	San Juan:	Tucuman:
GameShop	MauriComputacion	Dream Games	Fusion Game
Av. Cabildo 2230	Villa Maria	Rivadavia 243 Oeste	San Juan 723
Gal. Las Vegas Loc. 84	Tucuman 890	Gal. Laprida local 15b	Local 2
Tel: 4786-8928	Tel: 0353-4612245	Tel:0264-4227170	Tel:0264-4227170

Proximamente: Saavedra - Villa Ballester - San Pedro

Info@gameservice.com.ar / www.gameservice.com.ar



RESUMEN LOADED.VG

¿TODAVÍA NO LO VISTE?

EL SUEÑO DE LOS NO MUERTOS

Resumen Loaded entra a su cuarto mes de éxito sin precedentes, abriendo la puerta al futuro y dejando atrás cuatro bellos cadáveres. Cuatro programas de perfección casi matemática, que en esta página, se levantan como imbuidos de luz infernal y lentamente se te acercan, rogando comerte el cerebro (una forma amable de volarte la cabeza). Se solidario. Conectate a www.loaded.vg y pasá un rato viendo estos 4 increíbles zombis del entetenimiento.

9

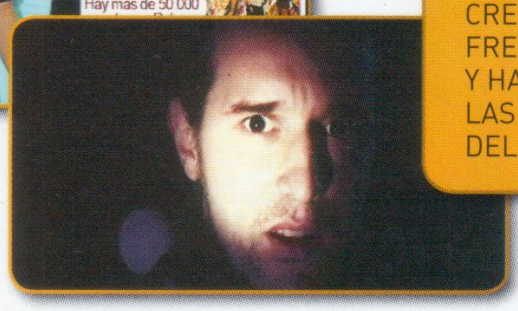
RESUMEN LOADED 9: ODISEA DEL MOVIMIENTO

ÉRAMOS TAN JÓVENES (BUENO, TODOS MENOS DIEGO). LA PRIMERA GRAN EXCLUSIVA EN LA HISTORIA DEL RESUMEN LOADED.VG FUE ESTE ANÁLISIS SESUDO, DETALLADO Y LIGERAMENTE CHISTÍN DE LA NUEVA MARAVILLA DE SONY: EL PLAYSTATION MOVE. SOMOS HUMANOS Y TENÍAMOS DUDAS SOBRE LA PERFORMANCE DE ESTE CONTROL, HASTA QUE, COMO LOS MONITOS DE 2001, DESCUBRIMOS QUE ERA MUCHO MÁS QUE UN CONTROL ALTERNATIVO. Y NO TODO FUE MOVE, YA QUE EL HALO REACH POBLÓ LOS SUEÑOS (Y LAS PESADILLAS) DE AL MENOS UNO DE NUESTROS MIEMBROS.

10

RESUMEN LOADED 10: TOKYO SAYONARA

MENOS DE 30 MINUTOS. CASI 30 JUEGOS EN ACCIÓN. UN PROGRAMA SOBRE EL TOKYO GAME SHOW DISEÑADO CON LA HIPERACTIVIDAD DE UN NIÑO NIPÓN JUGANDO WII CON UNA MANO, MOVE CON LA OTRA Y EL DS CON LOS PIES. DEL OTRO LADO DEL MUNDO, LOS MUERTOS VIVOS Y LA FLORA YANQUI SE ACERCABAN CON PASO LENTO Y ARRASTRADO PARA TRAERNOS EL PLANTS VS ZOMBIES DE XBOX 360. Y MIENTRAS TANTO, EN LA BASE DE LOADED, COMENZÓ EL ÚLTIMO CAPÍTULO DEL GRAN DESAFÍO: ¿CUÁL ES MEJOR: FIFA O PRO EVOLUTION SOCCER?



11

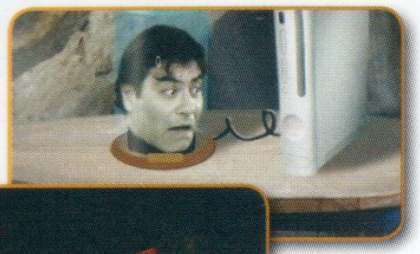
RESUMEN LOADED 11: LA VENGANZA DEL REGRESO ETC ETC

IMAGÍNATE UN FUTURO PARALELO, EN EL QUE BUENOS AIRES SE VE INVADIDA POR UNA PLAGA DE LOS MONSTRUITOS DE MODA: ¡NO, NO LOS VAMPIROS DE CREPÚSCULO! ¡ZOMBIS! ¿QUÉ ESTARÍA HACIENDO LA REDACCIÓN DE LOADED FRENTE A ESA INVASIÓN? ¡JUGANDO VIDEOJUEGOS, CLARO! DEAD RISING 2, F1 2010 Y HASTA EL CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA CIVILIZATION V. ¿CRUZARÁN LOS ZOMBIS LAS PAREDES DE LA FORTALEZA LOADED? DESCUBRILO EN ESTA OBRA MAESTRA DEL TERROR DE 18 MINUTOS Y MEDIO.

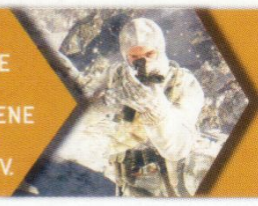
12

RESUMEN LOADED 12: 3D-MENTES Y 1 VALIENTE

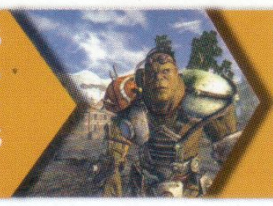
EL 3DS YA NO ES UNA FANTASÍA DELIRANTE DE LOS INGENIEROS DE NINTENDO. EL RESUMEN LOADED SE INFILTRÓ EN LA CONFERENCIA NINTENDO 2010 Y DESCUBRIÓ TODO: LOS JUEGOS QUE SE VIENEN, LAS OPCIONES DE CONECTIVIDAD, Y UNA TECNOLOGÍA MUY RARA QUE TODAVÍA NOS HACE TEMBLAR, YA QUE CONVIERTE A TUS AMIGOS EN MIIS PARA ATRAPARLOS POR SIEMPRE DENTRO DE TU 3DS. ¿POKÉMON DE LA VIDA REAL? ADEMÁS: REGRESAN LOS TALIBANES, 3 NOVEDADES DE PC Y LO ÚLTIMO DE MOVE + KILLZONE 3.



LO QUE SE VIENE EN NOV.



CALL OF DUTY BLACK OPS
TE CONTAMOS NUESTRAS PRIMERAS IMPRESIONES, PERO DESPUÉS TENEMOS QUE MATARTE.



FALLOUT: NEW VEGAS
LO QUE PASA EN **NEW VEGAS**, NO SE QUEDA EN NEW VEGAS, SINO EN UN PRÓXIMO RESUMEN LOADED.

RDR: UNDEAD NIGHTMARE
CARCOMIENDO CEREBROS EN EL VIEJO OESTE, JOHN MARSTON REGRESA AL RITMO DE THRILLER.

top 10 LOADED.VG

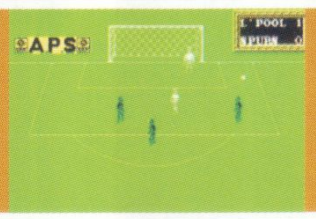
LOS 10 MOMENTOS MÁS DELIRANTES DE ESTOS 3 MESES DE ALEGRÍAS

10

NIÑOS POR SIEMPRE (RESUMEN 2)
EN EL SEGUNDO RESUMEN PUDIMOS VER POR VEZ PRIMERA A LOS MUTANTES RADIOACTIVOS QUE REALIZAN ESTA NOBLE REVISTA. ¿Y QUÉ ESTABAN HACIENDO? ¿DISEÑANDO EL NUEVO NÚMERO? ¿INVESTIGANDO NUEVAS TECNOLOGÍAS? NO: LE ESTABAN DANDO DURO AL POKEMON.

09

PETER SHILTON HANDBALL MARADONA (RESUMEN 3)
UNA NOCHE OSCURA RECIBIMOS LA LLAMADA DE SU MANAGER: EL JUGADOR MÁS GRANDE DE LA HISTORIA DE ESTE PAÍS QUERÍA COMENTAR UN VIDEOJUEGO DE 1987. ¿CÓMO LE ÍBAMOS A DECIR QUE NO? LOS RESULTADOS FUERON PSICODÉLICOS.

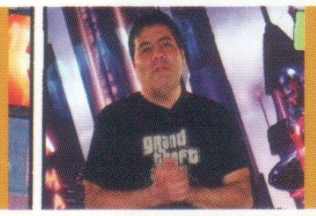


08

ULTIMATE LOADED CHAMPIONSHIP (RESUMEN 3)
LA SUPREMACÍA FICHINÍSTICA DEL ELENCO LOADED FUE DESAFIADA, AL MENOS POR UNOS MINUTOS, POR DOS MUCHACHAS SIN PIEDAD, QUE NO SOLO DERROTARON SALVAJEMENTE A ERWIN, ¡SINO QUE NI SIQUIERA LE DEJARON EL TELÉFONO!

07

CUATRO PATAS DE LA MISMA ARAÑA (RESUMEN 8)
LAS MÚLTIPLES PERSONALIDADES DE SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS TUVIERON CADA UNA SU CAMPEÓN, Y UN DISEÑO ARAÑÍSTICO Y MODERNO, GENEROSIDAD DE NUESTRA MÁQUINA DE EDITAR, CHORX, Y LOS 4 BRAZOS BIÓNICOS QUE TIENE CONECTADOS A LA ESPALDA. (NO ES JODA, ASÍ SIEMPRE NOS GANA AL QUAKE)



06

SUPER MARIO WORLD (RESUMEN 6)
LA PRIMERA (Y ÚLTIMA, A JUZGAR POR LA LLAMADITA QUE LE HICIMOS DESPUÉS) APARICIÓN DEL GRAN MARIO PERGOLINI EN EL RESUMEN LOADED.VG, EN ESTE CASO MOSTRANDO EL INCREÍBLE PALAZZO DUCALE DEL ASSASSIN'S CREED 2 (¡EN SERIO! ¡LO CONSTRUYERON SOLO PARA EL JUEGO!)

05

CATARATA FICHINERA (RESUMEN 10)
MEJOR NI HABLAR DE ESTA PESADILLA. MÁS DE 100 JUEGOS SE MOSTRARON EN EL TOKYO GAME SHOW. DE LA MAYORÍA, MEJOR NI HABLAR. POR ESO ELEGIMOS 25 JOYAS Y TE LAS MOSTRAMOS A LA VELOCIDAD DE UN CHARMANDER QUE DESAYUNÓ POROTOS.

04

LOADED VS EL TALIBARDO (RESUMEN 7)
EL RESUMEN LOADED ES UNA INICIATIVA SIN PRECEDENTES, Y CADA PLAN AMBICIOSO TIENE SU ARCHIENEMIGO: EL NUESTRO ES EL MALDITO TALIBARDO, UNA ORGANIZACIÓN TERRORISTA QUE TIENE UNA FIJACIÓN CON ERWIN, NUESTRO ESPECIALISTA EN FICHINES DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA. ¿VOLVERÁN?

03

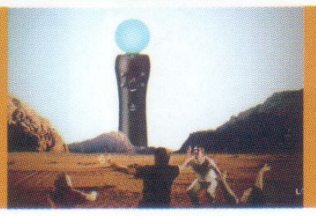
DARTH GAMER (RESUMEN 5)
¿QUERÍAS VER EL EPISODIO 7? DARTH TAMBIÉN, PERO ESTÁ MUY OCUPADO MANEJANDO SU OFICINITA DE RRPP EN PALERMO SOHO. POR SUERTE LO CONVENCIMOS DE QUE NOS MUESTRE LO MEJOR Y LO PEOR DE LA SAGA STAR WARS

02

VIOLENTA FUGA DE CEREBROSSSS (RESUMEN 11)
ESTA SUPERPRODUCCIÓN ÉPICA DE TERROR Y SUPERVIVENCIA TODAVÍA ESTREMECE A LOS QUE SE ATREVIERON A HACER CLICK Y VERLA. SOLO PARA VALIENTES.

01

MOVETE MONITO MOVETE (RESUMEN 9)
¿QUÉ NECESITA TODO PROGRAMA DE FICHINES? ¡UN HOMENAJE AL MAESTRO STANLEY KUBRICK Y A SU GRAN 2001: ODISEA DEL ESPACIO! A LA GENTE DEL FORO LE ENCANTÓ, PERO LOS ABOGADOS DE KUBRICK NO ESTÁN DE ACUERDO Y NOS ESTÁN DEMANDANDO POR MILLONES. ¡VALIÓ LA PENA!



PC

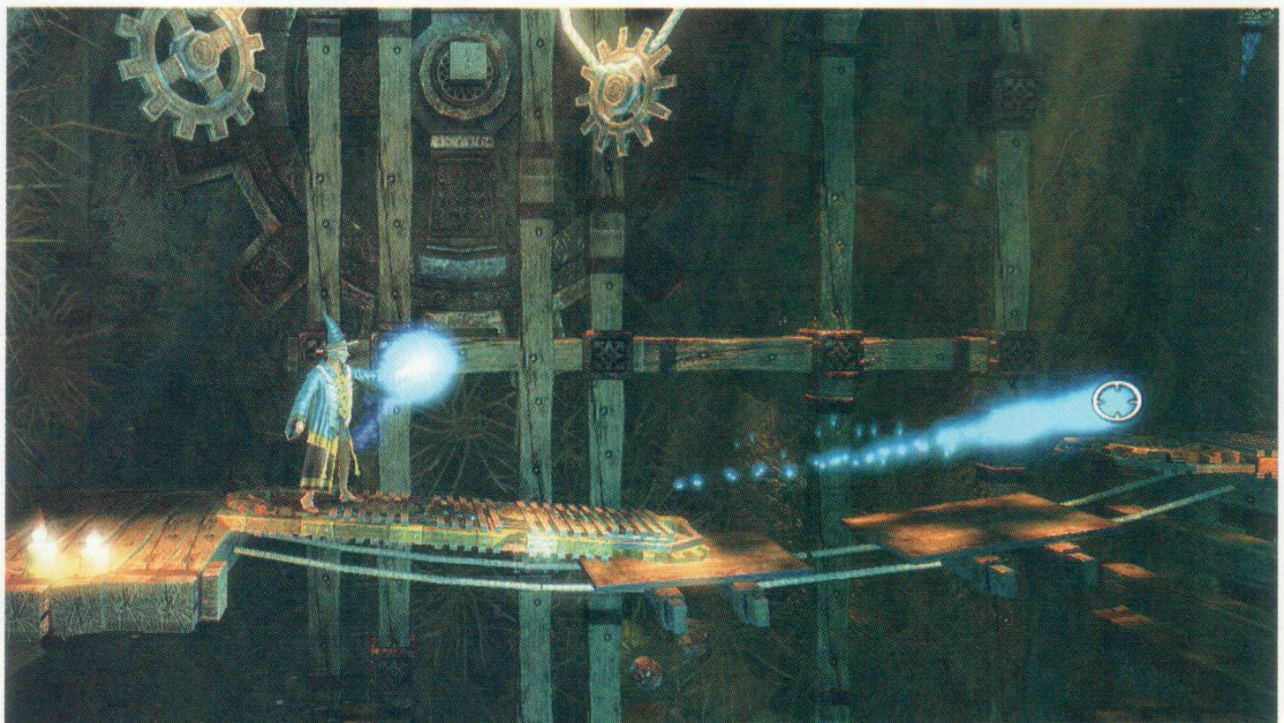
TRINE

Ahora, Oficialmente en Argentina

NOTA: NIGROMANTE
TANTO SOLO COMO EN MULTIJUGADOR
LE SACÓ EL JUGO COMO EL MEJOR

Género Plataformas/Puzle
Compañia Frozenbyte
Distribución Loaded
Link trine-thegame.com
Multijugador 3 Jugadores

Sí, señores. Nos enorgullece anunciar que el fabuloso juego de Frozenbyte llega oficialmente a la Argentina en su versión para PC y en formato físico, totalmente en castellano. Si bien ya pasó considerable tiempo desde la aparición de Trine, y hasta estamos esperando ansiosos la llegada de la segunda entrega, nunca es tarde para hablar de esta maravillosa obra que tanto nos supo gratificar en su momento, y que mejor ocasión que ésta para hacer un repaso y acercarles a quienes aún no lo conozcan, todas las bondades que tiene para ofrecernos este excelente título.



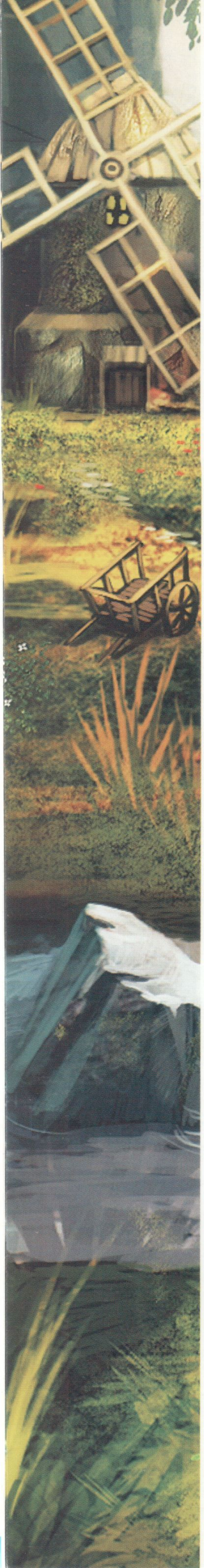
Trine puede parecer un juego simple a la vista, conservador, que se presenta como un título de plataformas lateral de lo más clásico, como aquellos que solíamos ver más a menudo en la década de los '90. Pero detrás de su faceta simplista y tradicional, se esconde una obra magnífica, de un cuidado artístico sorprendente, y que esboza originalidad se la mire por donde se la mire. Es sorprendente aún al día de hoy, la delicadeza de los detalles que cada nivel logra otorgarnos, tanto a nivel jugable como visual, y esto teniendo en cuenta además, que no estamos ante un producto desarrollado por una de las grandes compañias del mercado, sino por un estudio independiente finlandés, que nos demostró lo mucho que se puede lograr sin necesitar de descabellados presupuestos. Pero vayamos a lo conciso. Para quienes aún no hayan tenido la oportunidad de probarlo, Trine es un juego de plataformas y aven

MARAVILLA NARRATIVA

EL ARGUMENTO DEL JUEGO ESTÁ ENCARADO DESDE UNA PERSPECTIVA TRADICIONAL DE CUENTO CLÁSICO, EN DONDE EL REINO DE FABULA EN EL QUE HABITAN NUESTROS PROTAGONISTAS, HA CAIDO BAJO LA OSCURIDAD DE UNAS FUERZAS SINIESTRAS, Y ELLOS DEBERÁN REESTABLECER LA LUZ Y LA PAZ A SUS PRECIADAS TIERRAS.

PERO SI BIEN SE MANTIENE BAJO UN PERFIL SIMPLISTA, LA HISTORIA ESTÁ PRESENTADA Y NARRADA DE UNA MANERA TAN EXCELENTEMENTE CUIDADA QUE NOS HACE SENTIR REALMENTE PARTICIPES DE UN CUENTO FANTÁSTICO, DE ESOS QUE DESPIERTAN EL NIÑO (NO TAN NIÑO) QUE HAY EN NUESTRO INTERIOR.

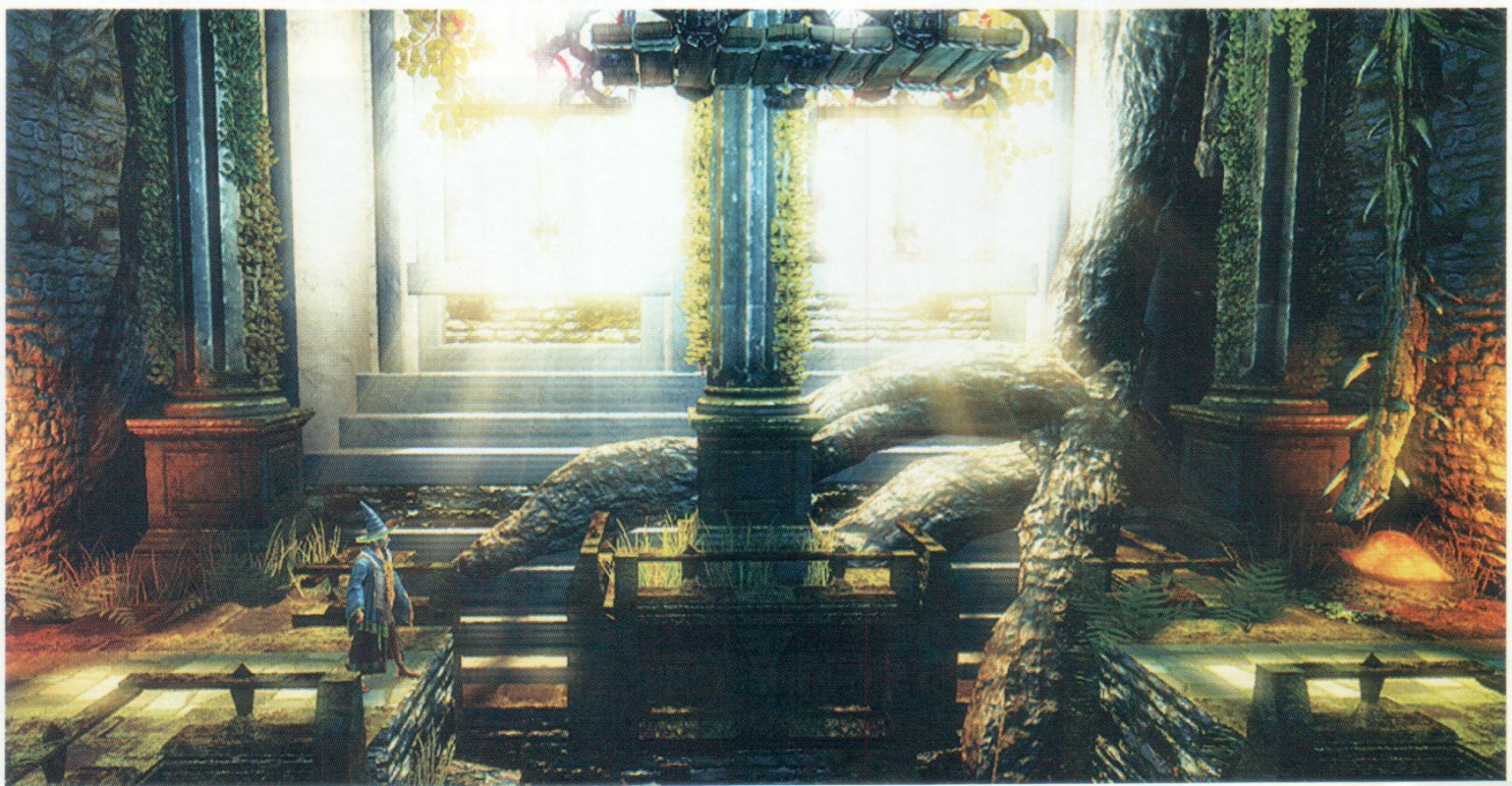
El juego transmite una armonía única e indescriptible, y el cuidado balance que presenta su apartado audiovisual y jugable, teniendo una vez más en cuenta los humildes orígenes del estudio creador, es para sacarnos el sombrero.



tura, enfocado principalmente a la resolución de puzles y desafíos, mediante la sabia utilización de las diversas habilidades y atributos que caracterizan a cada uno de los tres personajes protagonistas, obligandonos a alternar entre ellos, si es que jugamos en el modo de un solo jugador, para ir abriendonos camino hasta el final del nivel. Pero si tenemos la oportunidad de que uno o dos amigos se sumen a la partida, encarnando cada uno a un personaje distinto, tendremos que cooperar con nuestros compañeros coordinando habilidades para sortear obstaculos y trabajando en equipo para superar los distintos puzles. Y es que uno de los principales aspectos interesantes de Trine, es que nos brinda una experiencia única e increíblemente divertida si se juega en compañia de otros jugadores -aunque sólo nos permite hacerlo de manera local- por lo que si desean disfrutarlo de este modo en la versión de PC, necesitarán dos pads como mínimo.

UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO

Los tres personajes jugables que protagonizan la aventura son Pontius, Zoya y Amadeus, el primero de ellos un caballero, la segunda una ladrona y el tercero un mago. Cada uno de ellos se juega de manera completamente distinta y única, sea a la hora de combatir enemigos que a la de sortear obstaculos, y precisamente en base a este aspecto fueron elaborados los diferentes puzles y desafíos, y por esta misma razón, el modo cooperativo resulta ser tan sólido y satisfactorio. La ladrona, por ejemplo, puede atacar a distancia con arco y flecha y utilizar una soga con gancho para colgarse y balancearse de salientes y techos, siendo la más ágil de los tres, pero también la más débil. El guerrero, por otra parte, es el más fuerte y resistente de los tres, pudiendo deshacerse fácilmente de enemigos, y protegerse a sí mismo y a sus compañeros de proyectiles y ataques enemigos valiéndose de su escudo, aunque



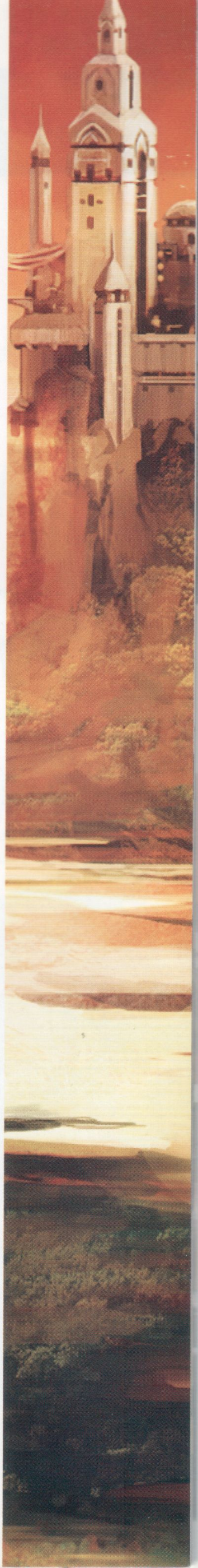
peca de ser el menos ágil de todos. Por último, tenemos el mago, que carece prácticamente de facultades a la hora de pelear y defenderse, pero que puede utilizar sus habilidades mágicas para mover y levitar casi cualquier objeto a su placer, además de materializar cajas y otro tipo de objetos que servirán para una infinidad de situaciones, como para facilitar el tránsito de los personajes sobre ciertas superficies, o para obstacularizar el paso de los enemigos, por ejemplo. El impecable diseño que presentan los niveles incitan a que experimentemos con las diversas facultades de cada protagonista para abrirnos camino de diversas formas, y en el caso de jugar en equipo, complementarnos para lograr superar los distintos obstaculos. Si bien el progreso de los escenarios se lleva a cabo de manera bastante lineal, los mismos estan repletos de objetos que necesitaremos recolectar para ir obteniendo recompensas y mejorar los atributos y habilidades de nuestros héroes, algunos de los cuales estarán escondidos en rincones de difícil acceso, y fomentarán la exploración y el sabio empleo de las características de cada personaje.

ARTÍSTICAMENTE SUBLIME

Trine es una obra de arte sublime, se la mire por donde se la mire, sea desde el lado narativo, jugable o visual, y nos complace con esa agraciada magia de los fichines de antaño, combinándola con un apartado técnico impecable, repleto de esos pequeños detalles que hacen de la experiencia final una verdadera delicia, en donde la implementación de la física, utilizada de forma sensacional tanto para los puzles como para el atractivo general del escenario, se lleva la mejor porción de la torta. La única razón para no jugarlo, es que no te gusten los videojuegos.

LA AVENTURA NO SE TERMINA

Con esta versión del juego distribuida en Argentina, actualizada a la última versión, viene incluido Path to New Dawn, un nivel adicional con nuevos items para recolectar, renovadas escenografías y más desafíos, pensado para aquellos que hayan exprimido el juego en su totalidad, ya que el mismo se habilitará una vez completado el juego.



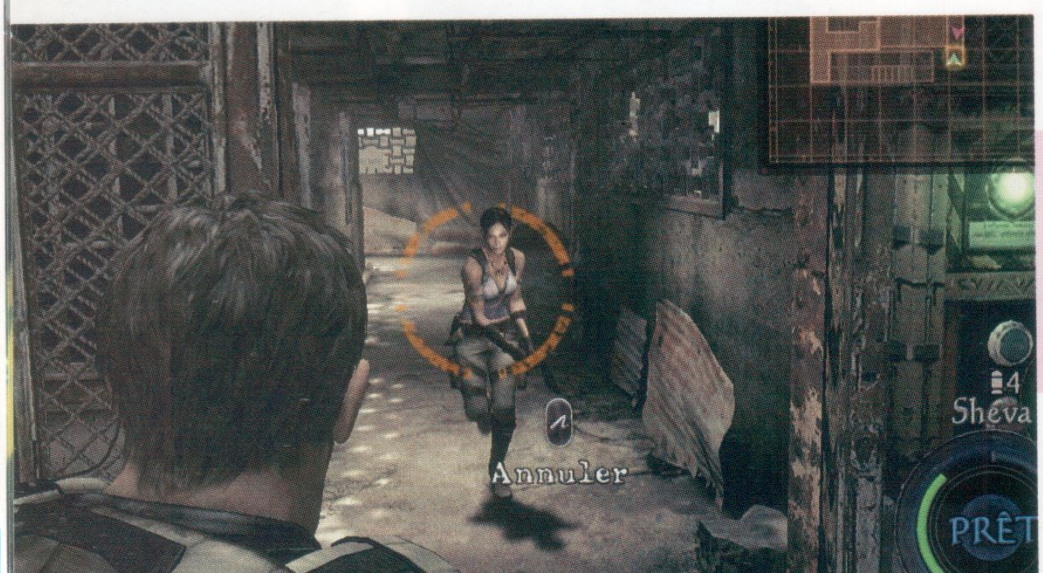
MOVE
ya está entre nosotros

1. EL PASADO RECAUCHUTADO

Los gamers "duros" se preguntan ¿En qué me beneficia el control Move? Como respuesta, Sony reunió a sus desarrolladores estrella y les pidió que adaptaran algunos de los mejores juegos de los últimos tiempos para jugar con el famoso Move y demostrar que cada género puede beneficiarse del control por movimiento.

R.U.S.E.

Cualquier usuario de PC sabe que no hay reemplazo para el Mouse a la hora de controlar un juego de estrategia. Pero todo cambia, y esta excelente versión para consolas de R.U.S.E. de Ubisoft parece diseñada con el control Move en mente. La respuesta del control a la hora de seleccionar unidades y ordenar ataques es excelente, y está llena de pequeños detalles a descubrir.



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

Los juegos de acción en primera y tercera persona son por mucho los más populares de la nueva generación. Si el control Move busca reemplazar al DualShock debe funcionar sin fallas en estos géneros. Si la primera prueba es Resident Evil 5, el puntaje es un 8. El control responde bien a la hora de apuntar y del ataque cuerpo a cuerpo, pero la conversión está hecha de forma apresurada y está llena de errores de diseño. Ah, y sólo funciona en la "Gold Edition" de este juego.

GOMAZO MUEVETE!

La espera se terminó y por fin tenemos en nuestras manos el control Move de PlayStation 3. Como nuestros lectores bien saben, Move se anunció hace un año y medio y desde entonces vuelan por la prensa fichinera las más delirantes teorías sobre su origen y su propósito. Demasiado escándalo por lo que es, según nuestras primeras impresiones, un aparatejo de primera que ofrece una excelente alternativa de control por movimiento para PlayStation 3. La respuesta del control es excelente, aún cuando no estamos en condiciones óptimas de ubicación e iluminación. La construcción del control es sólida y como dice el slogan de Sony "entrá a la acción", dejá de leer esta intro aburridísima y empezá a enterarte de los excelentes fichines para PlayStation Move de ayer, hoy y mañana.

HEAVY RAIN

En este juego lleno de sustos, el primero viene cuando descubrimos que la actualización para el control Move ocupa más de un gigabyte. Ponelo a descargar, hacete un cafecito y tené paciencia, porque la descarga vale la pena. Es difícil encajar a Heavy Rain dentro de un género, ya que David Cage y su estudio Quantic Dream se dedicaron a reproducir cada uno de los detalles de la vida cotidiana, y el control Move resulta ideal para interactuar con objetos. Ese toque extra le da una dimensión casi fantasmal a esta verdadera obra maestra del fichín. Si antes las interacciones se sentían poco intuitivas y casi forzadas, ahora hasta los actos más simples como abrir una puerta o poner la mesa del comedor se ejecutan con una fluidez zen. El control Move y sus efectos de vibración y luz hacen de este Heavy Rain la mejor razón para embarcarse en esta nueva propuesta de Sony.

ADEMÁS

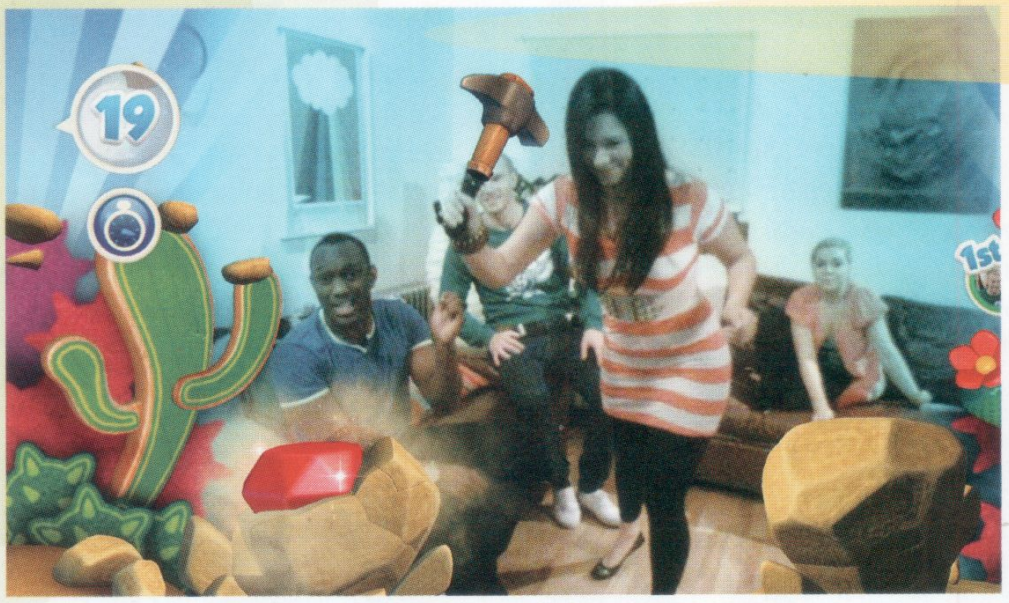
Podés descargarte actualizaciones para Move de los juegos MAG 2.0, High Velocity Bowling, Tiger Woods PGA Tour 2011, Toy Story 3, Hustle Kings y el excelente híbrido de flippers y acción PAIN.

2. EL PRESENTE DE REPENTE

Para el lanzamiento de Move, Sony desarrolló cuatro títulos exclusivos para este control. Si tenemos que ser sinceros, la verdad que el historial de Sony con títulos de lanzamiento no es el mejor (¿recuerdan Kessen para PlayStation 2 o Genji de PlayStation 3?) y la verdad que con nombres como "Start The Party" estábamos temblando. Sin embargo, la selección de lanzamiento es más que digna, y en un par de casos, sorprendente.

SPORTS CHAMPIONS

La joya de la corona de Move es este compilado de minijuegos deportivos. O mejor dicho, JUEGOS deportivos, ya que cada uno de los deportes elegidos está simulado con mucho detalle. Como demostración de la detección de movimiento de Move, el mejor ejemplo es el Ping Pong, un típico juego que toma minutos aprender y años dominar. El más divertido es sin duda el combate de gladiadores, en especial si tenés dos controles Move. Y el favorito de la redacción de Loaded es el adictivo juego de... las bochas (El tiempo pasa, nos vamos poniendo viejos). La arquería, el frisbee, y el volley también tienen lo suyo, pero ya es cuestión de gustos personales. En la mayoría de los packs de lanzamiento, Sports Champions viene de regalo, y es un fichín para sacarle el jugo durante años, solo o con amigos.



START THE PARTY

Un título que cumple exactamente lo que promete: si querés ponerle onda a una fiesta, nada mejor que sacar una PlayStation 3, el control Move y este interesante fichín lleno de minijuegos, uno más delirante que el otro. Y lo mejor que tiene es que se juega por turnos, así que con un solo controlador podés jugar con tus amigos, tu familia y hasta con el policía que cae a las 3 de la matina a ver por qué están haciendo tanto bardo.

EYEPET

Hace unos meses había salido en Europa esta simpática mascota interactiva de Sony, que ahora cobra vida gracias al control Move. Eyepet tiene poco de juego, pero no deja de ser una experiencia agradable.

KUNG FU RIDER

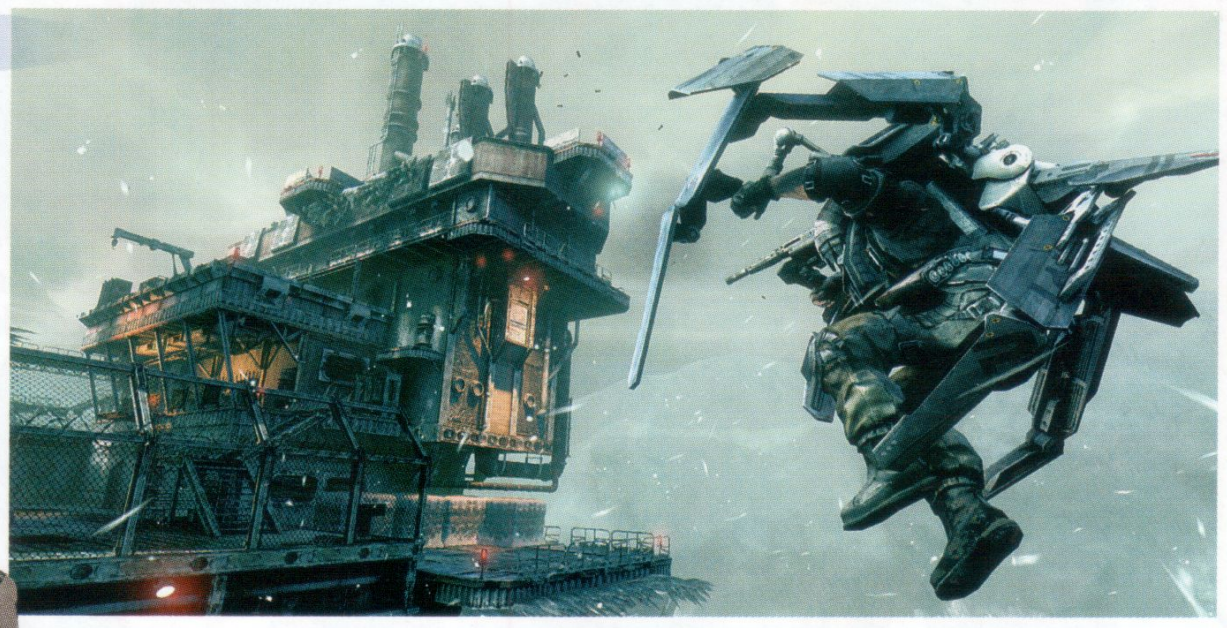
Las primeras imágenes de este delirio típicamente japonés nos llenaron de exceptativas, y el producto final es de lo más divertido, aunque se hace un poquito corto. Casi como un juego descargable o una demo de tecnología.

3. EL FUTURO PREMATURO

En términos de juegos y disponibilidad, el lanzamiento de Move resultó ser todo un éxito: 4 títulos exclusivos de buena calidad y más de una docena de actualizaciones para juegos preexistentes. No hay duda que Sony está poniendo toda su maquinaria detrás de este producto, y a juzgar por este catálogo de novedades, el 2011 será el año de Move.

KILLZONE 3
Febrero 2011 en Estados Unidos

Este es el tanque de Sony para el 2011. Para los ocho que no lo conocen, Killzone 3 es un juego de acción en tercera persona que incluye todo lo que un fichín de este género puede necesitar: sistema de cubierta, modo multijugador y lo más interesante: soporte completo para control Move. Tanto que los desarrolladores están pensando en instituir servidores separados para los usuarios de Move y los de Dual Shock, ya que los que tengan el nuevo control de Sony tendrán ventaja por sobre los usuarios "clásicos".



THE FIGHT: LIGHTS OUT
Noviembre 2010 en Estados Unidos

Lo que ves es lo que hay: un simulador de pelea diseñado en exclusivo para Move, brutal y sangriento. Los gráficos en blanco y negro acentuados con manchas de sangre en rojo furioso le dan un toque artístico a tanta salvajada.

TIME CRISIS RAZING STORM
Octubre 2010 en Estados Unidos

La serie Time Crisis viaja directamente de los salones de juego de Japón a tu consola. Este título en realidad es una compilación de 3 "grandes éxitos" de la serie: el Razing Storm del título, el conocido Time Crisis 4 y el sumamente original Deadstorm Pirates.

Y ESO NO ES TODO
Esto es lo que se viene para Move en los próximos meses:

- APE ESCAPE FURY! FURY!
- DEAD SPACE: EXTRACTION
- ECHOCHROME II
- GRAND SLAM TENNIS 11
- LITTLE BIG PLANET 2
- SOCOM 4
- TRON: EVOLUTION
- PLAYSTATION MOVE HEROES
- VIRTUA TENNIS 4

Desde el día 15 hasta el 18 de septiembre se celebró una de las exposiciones de videojuegos que mayor revuelo generan año a año, y que por lo general más contentos dejan a los fanáticos de los videojuegos en general. Nos referimos al Tokyo Game Show, conocido en su momento por ser la meca de los juegos orientales, donde las grandes compañías del continente asiático promocionaban sus próximos títulos ante la atónita mirada del público y la prensa.

TOKYO GAME SHOW 2010

NOTA: 666
DESLUMBRADO POR EL ORIENTE
TE TIRA LA POSTA Y NO TE MIENTE

TOKYO GAME SHOW 2010

YUN (EN SKATE) Y YANG (EN ROLLERS) FUERON LOS DOS NUEVOS PERSONAJES ANUNCIADOS EN EL TGS PARA SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE HITS

Por supuesto que los tiempos han cambiado, y lo cierto es que la industria oriental, en lo referente a videojuegos, ha quedado un tanto relegada. Esto no es una percepción, sino que los propios desarrolladores se han encargado de afirmar, no sin algo de tristeza, que las empresas occidentales estaban, tecnológicamente, cinco años por delante. De todos modos, la expo anual sigue firme, llegando este año a recibir a más de 200000 personas, algo nunca antes visto. Pero además de los fríos números, también hay que resaltar algunos anuncios importantísimos en torno al mundo de los videojuegos en sí, alejándose un tanto de las novedades en hardware, y que colocan al Tokyo Game Show en la cima de las exposiciones más interesantes realizadas durante este 2010.

ENTRE LOS VARIOS TÍTULOS PRESENTADOS POR SEGA SE PUDIERON VER ALGUNAS NOVEDADES PARA PSP COMO BLACK PANTHER YAKUZA Y K-ON AFTER SCHOOL

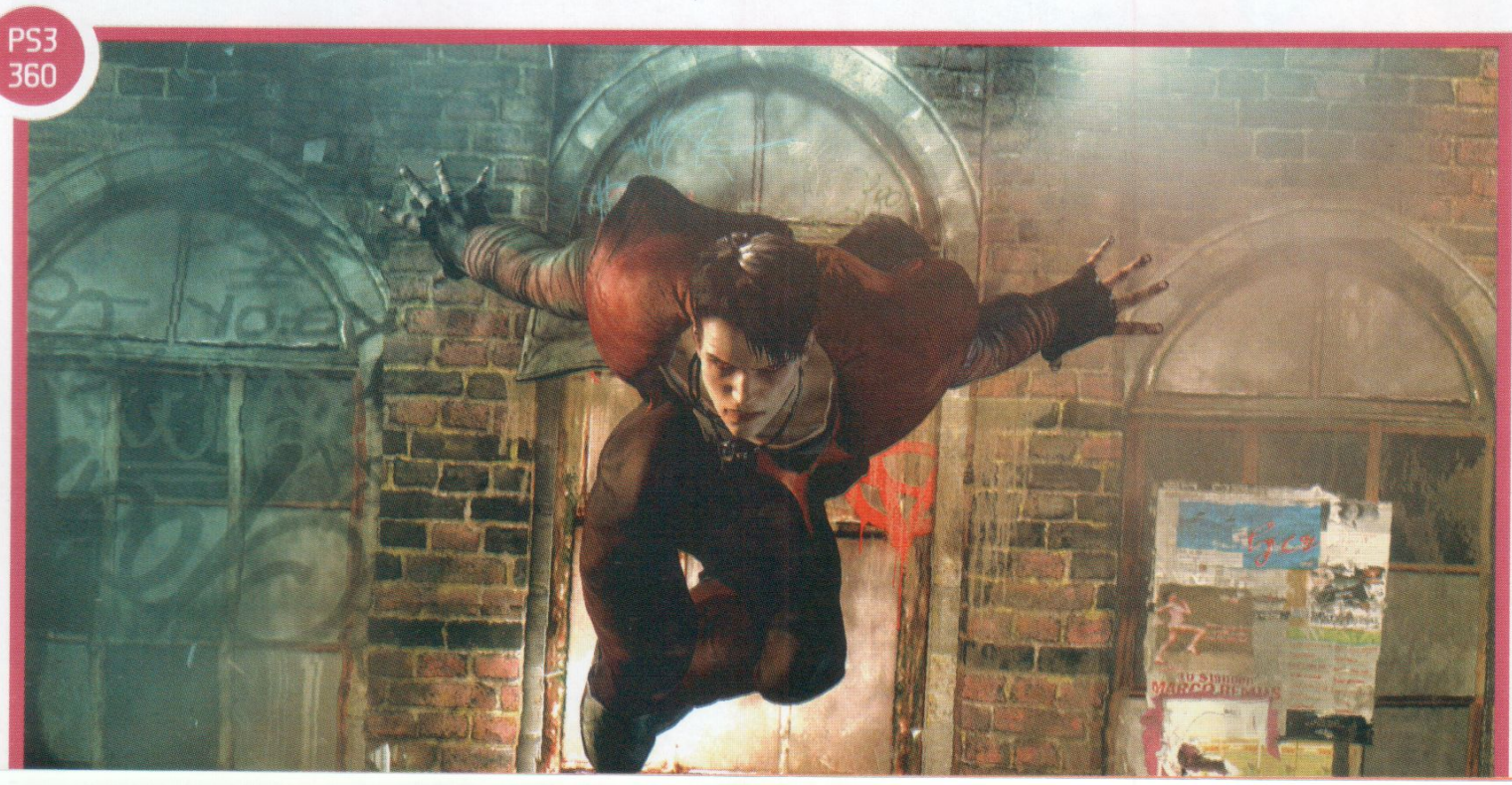
DMC

Desarrollo: Ninja Theory/**Distribución:** Capcom
Fecha de Lanzamiento: Por Anunciarse

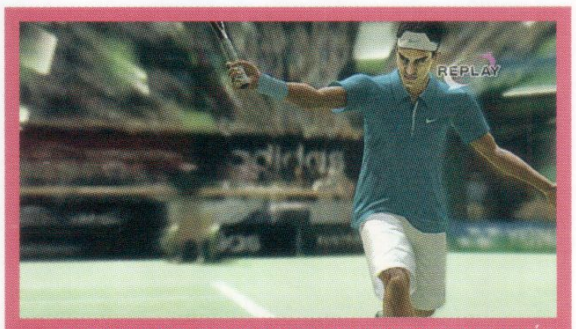
Dante no podía estar ausente del TGS, pero su reaparición sorprendió a todos. Y es que la saga Devil May Cry ha decidido emprender un nuevo rumbo tras su cuarta parte. Para evitar que el concepto se siga repitiendo, Capcom ha decidido ceder el desarrollo al estudio inglés Ninja Theory, (Heavenly Sword, Enslaved). Si lo que querían era realizar un cambio importante, una lavada de cara con ácido muriático, lo han logrado. El nuevo título pasa revista a los años mozos de Dante, a quien veremos con un aspecto totalmente distinto. La ambientación también se aleja de lo visto anteriormente, dando lugar a un aspecto más tétrico. Lo que se mantendrá intacto es la acción, que seguirá basándose en la utilización de espadas y armas de fuego. Por supuesto, Capcom se está encargando de supervisar el desarrollo, y si nos preguntan a nosotros, los cambios son más que bienvenidos. La saga necesitaba un cambio de rumbo, y Ninja Theory es una compañía con capacidad suficiente como para revitalizar la franquicia.

SI OBSERVARON CON ATENCIÓN EL TRAILER, HABRÁN NOTADO LOS INCIPIENTES MECHONES DE PELO BLANCO EN LA CABELLERA DEL JOVEN DANTE

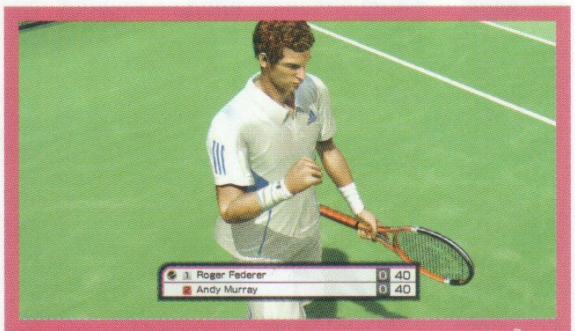
PS3
360



PS3



EL DUQUE DEL TENIS ROGER FEDERER REGRESA MÁS DANDY QUE NUNCA EN VIRTUA TENNIS 4



EL AMARGO DE ANDY MURRAY Y CIERRA EL PUÑITO Y APRETA SUS DIENTES TORCIDOS DESEANDO QUE FEDERER NO LE DE MURRA

VIRTUA TENNIS 4

Desarrollo: Sega-AM3/**Distribución:** Sega/**Lanzamiento:** Otoño 2011

Tenemos aquí un exclusivo. Como en su momento el primer Virtua Tennis fue exclusivo de la fenomenal Sega Dreamcast, la cuarta entrega también estará disponible, en un principio, únicamente para determinada consola. Nos referimos ni más ni menos que a PlayStation 3 y su nuevo esquema de movimiento a partir del periférico Move. La fecha de lanzamiento está planeada para el año entrante, y el principal cambio con las versiones previas surge, claro está, de controlar la raqueta de modo realista, como si se tratase de un partido real de tenis. Claro que no nos encontraremos con un simulador, sino que el estilo arcade de la saga se mantendrá, por lo que la captación de movimientos estará más centrada en la diversión y accesibilidad que en el realismo. A su vez, se incluirá soporte para televisores en tres dimensiones, dando lugar a unos gráficos de primerísima calidad. En cuanto a los jugadores del circuito que estarán disponibles para elegir, podemos destacar a Rafael Nadal, Roger Federer y Andy Murray.

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH 2

Desarrollo/Distribución: Capcom/**Lanzamiento:** Por Anunciarse

Al parecer la saga Phoenix Wright ha entrado en un merecido impasse tras una serie de entregas sencillamente espectaculares, la batuta de la franquicia la ha tomado Miles Edgeworth, el fiscal por excelencia en esta serie de juegos basados en juicios e investigaciones. Nuevamente la plataforma elegida ha sido la longeva Nintendo DS, y en líneas generales no se producirán mayores cambios en la mecánica general. Es decir, nos encontraremos con una aventura gráfica en tercera persona para explorar, y en primera persona para examinar objetos y testigos durante los interrogatorios. Las principales novedades tendrán que ver con mayores posibilidades de interacción, nuevos mini games y una dificultad un tanto más elevada. Todo esto dentro del marco de la franquicia, caracterizada por sus fenomenales historias, plagadas de misterio, romance y humor.

DS

EN ESTE EXTRAÑO ESCENARIO HA TENIDO LUGAR UN ESPANTOSO CRIMEN. LAS PISTAS LAS ENCONTRARÁN EN LA SEGUNDA ENTREGA DE AAI: MILES EDGEWORTH

SERVICE ONE

BULNES 650 - C1176ABL
BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: (011) 4865 - 9515 / 4862 - 8649
INFO@SERVICEONE.COM.AR

WWW.SERVICEONE.COM.AR

REPARACIÓN DE DISPOSITIVOS DIGITALES

CONSOLAS DE VIDEOJUEGO I COMPUTADORAS PORTÁTILES I REPRODUCTORES MP3 Y MP4 I CÁMARAS DIGITALES

RECEPTORIAS AUTORIZADAS

CIUDAD AUTONOMA DE BUENOS AIRES
SALA 1 - J. SALGUERO 1954 – PALERMO, CABA
START GAME - PLAZA PARK SHOPPING CUENCA 3252 LOCAL 18
VILLA DEL PARQUE, CABA

GRAN BUENOS AIRES
CASA OMAR - JOSÉ HERNANDEZ 4378 – VILLA BALLESTER (SAN MARTÍN), BUENOS AIRES
FIORELLA VIDEO CLUB - CALLE SIKA 2300 – MERLO, BUENOS AIRES
RMM COMPUTACIÓN - H. YRIGOYEN 4289 – LANÚS OESTE, BUENOS AIRES

PCIA. DE BUENOS AIRES
GAMERS JUNÍN - FRANCIA 487 – JUNÍN, BUENOS AIRES
METROPOLIS COMICS - PELLEGRINI 238 – SAN NICOLÁS, BUENOS AIRES
THE CUBE - DORREGO 2981 – OLAVARRÍA, BUENOS AIRES
MICRO HOUSE NEW- BELGRANO 118 – BAHÍA BLANCA, BUENOS AIRES

LA PAMPA
HAG SERVICE - CALLE 24 Nº 345 P.A. – GENERAL PICO, LA PAMPA

CORDOBA
GAME PLAYER - SOBREMONTE 88 LOC 58 BIS (GALERIA DEL CINE) - RÍO CUARTO, CÓRDOBA

SAN LUIS
HOBBY - JUNÍN 489 – SAN LUIS, SAN LUIS

LA RIOJA
MK2 - JOAQUÍN V. GONZALEZ 182 – LA RIOJA, LA RIOJA

CATAMARCA
ABY PLAY - MATE DE LUNA 632 LOC. 19/20 GAL. PASEO DEL FUNDADOR – SAN FERNANDO DEL VALLE DE CATAMARCA, CATAMARCA

MENDOZA
TRIAC – AV. MORENO 176 – SAN RAFAEL, MENDOZA

CHUBUT
INFORM@TIC - MITRE 951 – COMODORO RIVADAVIA, CHUBUT

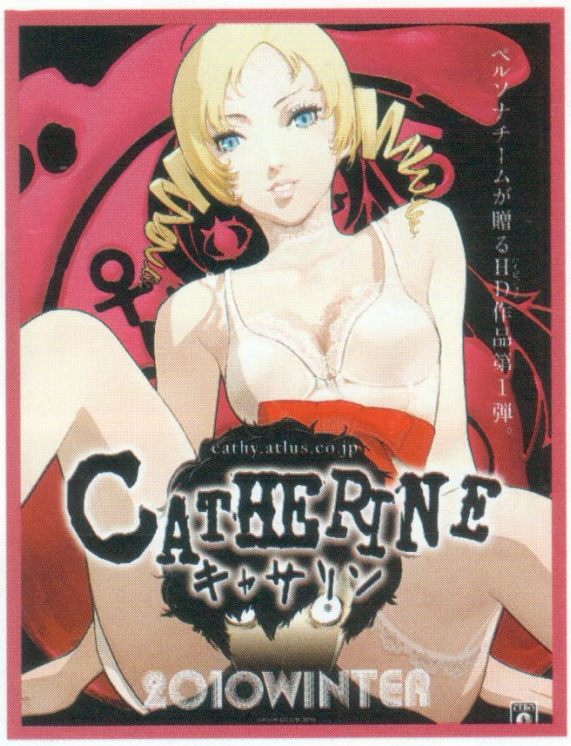
ADHIERA SU COMERCIO A NUESTRO LISTADO
Llamenos al tel. (54-11)- 4862 8649 / 4865 - 9515
o escríbanos vía mail a vtamayor@serviceone.com.ar

SERVICE ONE AQUÍ

IDENTIFIQUE NUESTRAS RECEPTORÍAS AUTORIZADAS POR EL STICKER EN LA VIDRIERA

TOKYO GAME SHOW 2010

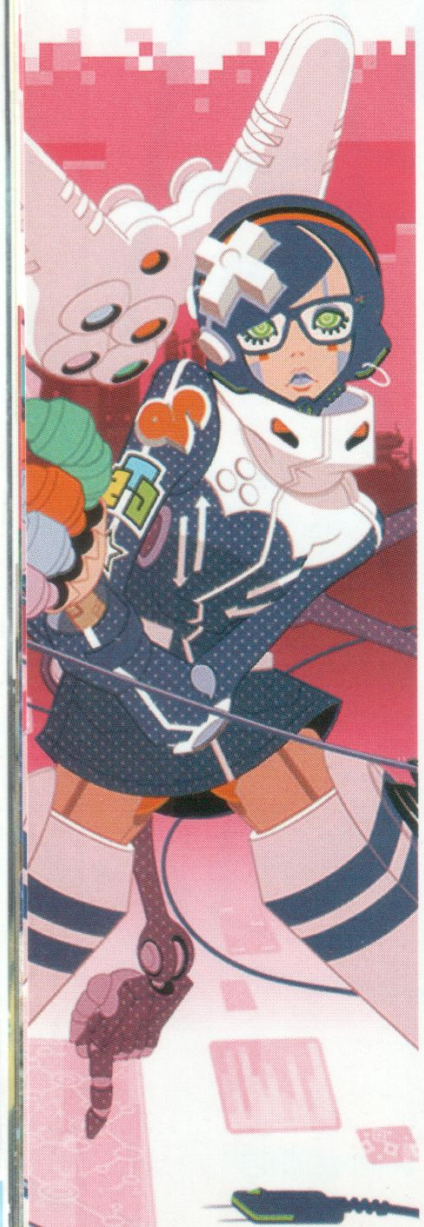
PS3
360



CATHERINE

Desarrollo/Distribución: Atlus/**Lanzamiento:** Fin de Año (Japón)

Uno de los juegos más llamativos de la expo fue Catherine, el nuevo producto de Atlus, y primer juego que la empresa desarrolla para consolas de alta definición. Se trata de una aventura en 3ra persona, cuyos principales rasgos serán un misterioso argumento y una ambientación sensacional. No se tratará de un juego de acción, sino más bien de una aventura en donde el aspecto relevante serán los diálogos, que se combinarán con eventuales escenas de acción y muchos rasgos de juego de rol. El protagonista de la historia será un treintañero que lleva una vida rutinaria, hasta que recibe la noticia de que su novia estaría embarazada. Tras algunos eventos, el muchacho termina en un hotel alojamiento con una misteriosa muchacha, de nombre similar al de su prometida. A partir de ese momento tendrá problemas para manejar la culpa, lo que se manifestará en pesadillas y problemas para dormir. El problema es que las pesadillas se harán cada vez más reales, confundiéndose con la realidad en un thriller psicológico que planea romper con todos los moldes y dar nueva vida al rol japonés.



THE LAST GUARDIAN

Desarrollo: Team Ico/**Distribución:** Sony Computer Entertainment/**Lanzamiento:** Fines de 2011

PS3

Tras un año de misterio, sin haber participado de las últimas expos y dando lugar a montones de rumores, la gente de Team Ico finalmente ha hecho su aparición en el TGS. Y los anuncios fueron ENORMES. En primer lugar, se mostró un nuevo trailer del increíble The Last Guardian, tal vez el juego exclusivo para PlayStation 3 más esperado de los últimos años. Esta aventura, que desarrollará la relación entre un pequeño y un animal gigante, en una lucha cuyo objetivo final será la libertad, estará disponible de una vez por todas en el último cuarto del año entrante. Pero si la espera les parece demasiado larga, siempre será posible aliviarla con los dos productos anteriores del equipo desarrollador. Lo interesante de esto, es que en otoño del 2011 estaremos recibiendo para PlayStation 3 la llamada Team Ico Collection, que compilará en un mismo pack a dos clásicos como Ico y Shadow of the Colossus. Pero no se tratará de una compilación con algunas mejoras gráficas ínfimas, como sucedió con God of War, sino que se ofrecerá pleno soporte tridimensional.

EL GANADOR DEL PRIMER PREMIO DE LA ACADEMIA NIPONA AL BICHO MAS EXTRAÑO DEL MUNDO DE LOS FICHINES SE HACE AMIGO DE UN NIÑO MEDIO AUTISTA

SONY
make.believe

PS3
PlayStation.3

PLAYSTATION MOVE ENTRÁ A LA ACCIÓN

PS MOVE
FULL COMBO

Control de movimiento +
Sports Champions + PlayStation Eye

Origen Consola - PS Move: China.
Origen Juego: USA. Stock 5 unidades.

PRECIO CONTADO COMBO $899

PS3 + PS MOVE
FULL COMBO

Consola PS3 + Joystick + PlayStation Eye
Control de movimiento + Sports Champions

Origen Consola - PS Move : China.
Origen Juego: USA. Stock 5 unidades.

PRECIO CONTADO COMBO $3.499

Nuevo control de movimiento **PlayStation®Move.**
Vas a jugar con un realismo nunca antes visto.

PlayStation.Move

sony style

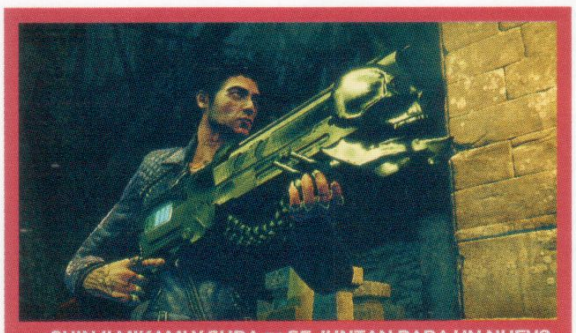
compralo en **Sony Style Stores**

compralo en **www.sonystyle.com.ar**

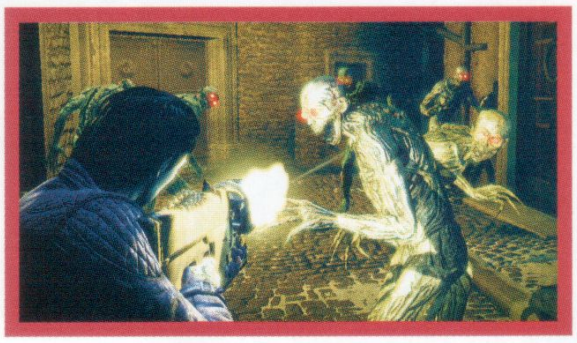
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01/10/2010 al 15/10/2010. ADQUIRILAS EN WWW.SONYSTYLE.COM.AR, COMERCIOS AUTORIZADOS Y EN NUESTROS SONY STYLE STORES DE: ABASTO SHOPPING, ALTO AVELLANEDA SHOPPING, ALTO PALERMO SHOPPING, CABILDO 2070 (BELGRANO), DOT BAIRES SHOPPING, SHOPPING LAS PALMAS DEL PILAR, UNICENTER SHOPPING, EN CÓRDOBA CAPITAL: DINOSAURIO MALL Y SONY CENTER GALERÍAS PACÍFICO. SONY ARGENTINA S.A., CUIT 30-67992887-9, DIRECCIÓN LEGAL Y COMERCIAL, CABILDO 2070, CABA.(CP 1428)

★ EURO RSCG BUENOS AIRES

PS3
360



SHINJI MIKAMI Y SUDA 51 SE JUNTAN PARA UN NUEVO JUEGO DE ACCIÓN DESENFRENADA Y DISPARATADA CON UN PROTA PARECIDO A BENICIO DEL POTRO



SHADOW OF THE DAMNED

Desarrollo: Grasshopper Manufacture
Distribución: EA/**Lanzamiento:** 2011

Misteriosamente, uno de los juegos de Electronic Arts más esperados para los próximos meses proviene de algunos de los desarrolladores de videojuegos más famosos de Japón. Nos referimos a Shadows of the Damned, un juego de acción en tercera persona basado en la tecnología Unreal Engine 3, cuya jugabilidad en principio nos recuerda a clásicos como Gears of War. Se trata de una colaboración entre el genial Suda 51, responsable detrás de la saga No More Heroes, Shinji Mikami, uno de los creadores de la saga Resident Evil, y Akira Yamaoka, quien en su momento se encargó de crear el tétrico sonido de Silent Hill. Lo interesante de todo esto es que no se tratará de un survival horror, como todo parecía indicar, sino de un producto repleto de acción, sangre y rock and roll. Deberemos personificar a García Hotspur, un joven que deberá bajar al infierno y combatir a cientos de demonios para salvar a su amada. Muchísima acción, gore, romance y algo de terror psicológico serán las características principales de uno de los títulos que más prometen para el año entrante.

NINJA GAIDEN

Desarrollo: Team Ninja/**Distribución:** Tecmo-Koei
Lanzamiento: Por Anunciarse

PS3
360

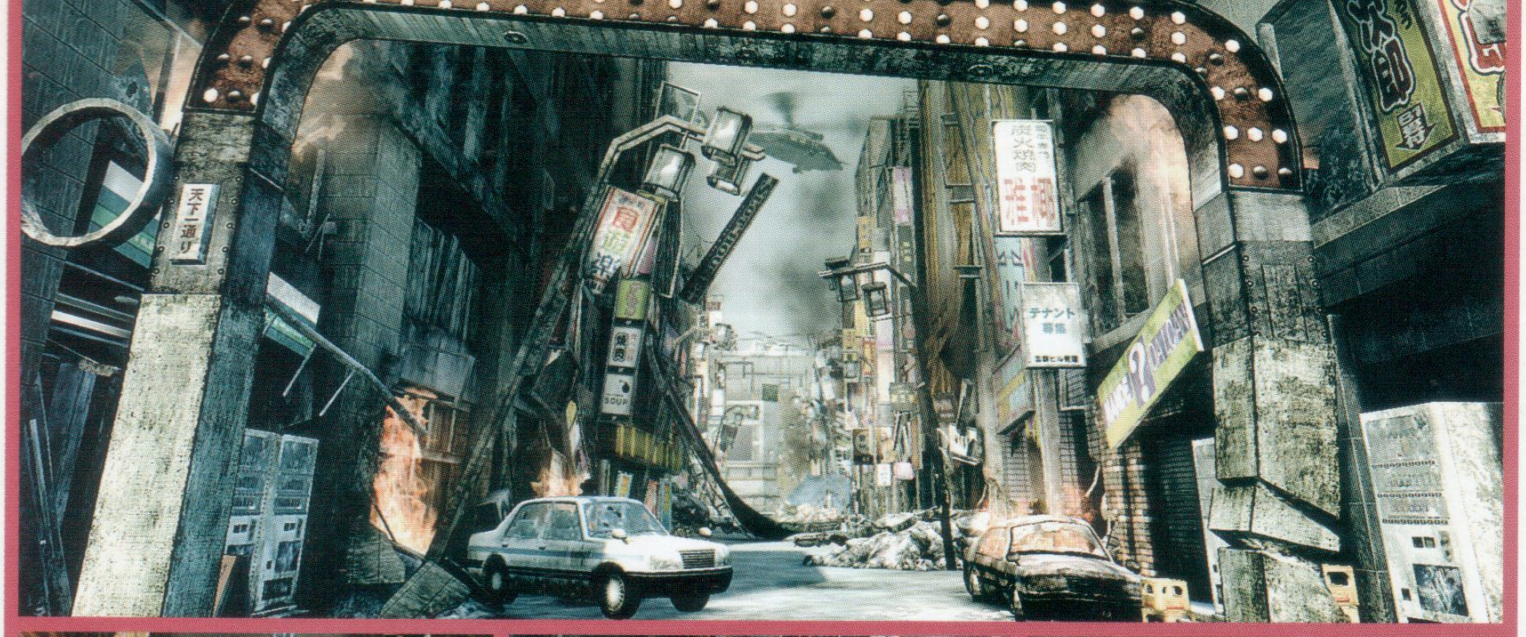
Si bien la gran mayoría de los juegos presentados podían ser observados (y muchos probados), también se realizaron algunas conferencias herméticas, a las que sólo podía acudir cierto sector de la prensa. En una de estas conferencias se presentó ni más ni menos que la tercera entrega de la saga Ninja Gaiden. Lo interesante de esto es que el desarrollo estará a cargo, otra vez, de Team Ninja. Decimos interesante porque hace no mucho tiempo el principal desarrollador de la saga se apartó del equipo de trabajo y entabló acciones judiciales contra la empresa, algo que generó un escándalo de enorme magnitud. Lo cierto es que tras esos inconvenientes volvemos a ver un Ninja Gaiden –el segundo ya sin el genial Tomonobu Itagaki- para consolas hogareñas, que será totalmente independiente del que se realiza para Nintendo 3DS. En esta tercera parte se explorará el lado más humano del protagonista, Ryu Hayabusa, dando lugar a un título más oscuro pero igual de violento.

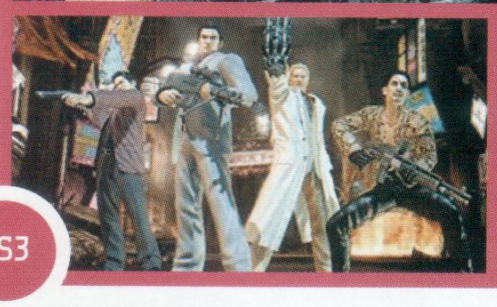
CON TAL DE PROMOCIONAR YAKUZA OF THE END SEGA NO TREPIDA EN VALERSE DE BELLAS PROMOTORAS, REPLICAS DE ARMAS Y MAQUILLAJE ZOMBIE

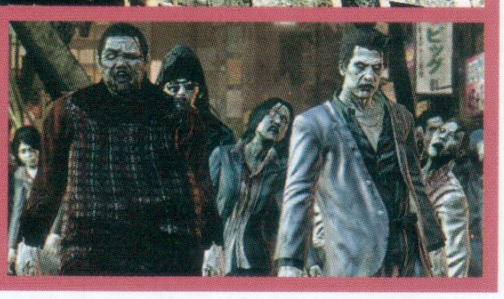
YAKUZA OF THE END

Desarrollo y Distribución: SEGA
Lanzamiento: Por Anunciarse

La saga Yakuza ha sido una de las más interesantes que han surgido en los últimos años. Un mundo abierto, montones de actividades para realizar, un sistema de pelea de primer nivel y una de las mejores historias dentro del mundo de los videojuegos son algunas de las características de dicha franquicia. Pero el concepto, más allá de todas las virtudes, comenzaba a repetirse. Tengamos en cuenta que ya recibimos tres entregas, con una cuarta de salida inminente en Occidente, y en los próximos meses también veremos un spin off para PSP. Para evitar la monotonía, los desarrolladores han decidido pegar un volantazo para la nueva entrega, que estará disponible para PlayStation 3, sin fecha de lanzamiento determinada. La ciudad de Karamucho esta vez no se encontrará







PS3

dominada por grupos mafiosos, sino por zombies. Sí, leyeron bien. Habrá que personificar a cuatro personajes, entre los que se encuentran el legendario Kazuma Kyriu, para así repeler el ataque de los no muertos. Toda la ambientación que tan bien se había recreado en las pasadas entregas ahora estará hecha trizas, gracias a la destrucción producida por el ataque zombie. En los próximos meses seguramente tendremos más novedades de esta apuesta arriesgadísima que ha emprendido la gente de SEGA, y que planea llevar a la saga hacia un nuevo sendero, pero manteniendo intacta la esencia de libertad, y sin descuidar el argumento.

THE 3RD BIRTHDAY

Desarrollo/Distribución: Square-Enix/**Lanzamiento:** 22/12

Tetsuya Nomura ha retomado el desarrollo de The 3rd Birthday, un título muy esperado por los fanáticos de la saga Parasite Eve. El TGS fue la ocasión perfecta para desmentir los rumores de una posible cancelación, pues éste título exclusivo de PSP se ha mostrado en todo su esplendor. Además de un nuevo trailer, los espectadores pudieron disfrutar de algunos niveles de esta terrorífica aventura, cuya fecha de lanzamiento en Japón será el 22 de diciembre. En esta tercera entrega deberemos ponernos nuevamente en las botas de Aya Brea, quien deberá lidiar no sólo con sus problemas personales –como una amnesia repentina y un posible matrimonio-, sino también con unas criaturas, llamadas Twisted, que azotarán las calles de Manhattan. Por lo visto en las demos, se han dejado de lado los aspectos más roleros para dar lugar a un juego de acción en 3ra persona, similar a Dirge of Cerberus, por poner un ejemplo. Mucha acción, gráficos y cinemáticas de primer nivel son parte de lo que podremos encontrarnos en el prometedor The 3rd Birthday. Sólo cabe esperar que la historia esté a la altura de la franquicia ha venido ofreciendo.

ATENCIÓN A LOS JEANS DE AYA BREA (QUE SE VAN DESHILACHANDO DURANTE EL COMBATE) PORQUE APARENTEMENTE SERÍAN EL INDICADOR DE SALUD DEL PERSONAJE

NUESTRA HEROÍNA VUELA HACIA LA CÁMARA EN UNA SECUENCIA TÍPICA DE SQUARE QUE NOS HACE ACORDAR A OTRO ALTO MOMENTO FICHINERO DE KINGDOM HEARTS

ANTICIPOS

LA EMPRESA NO SE HACE CARGO

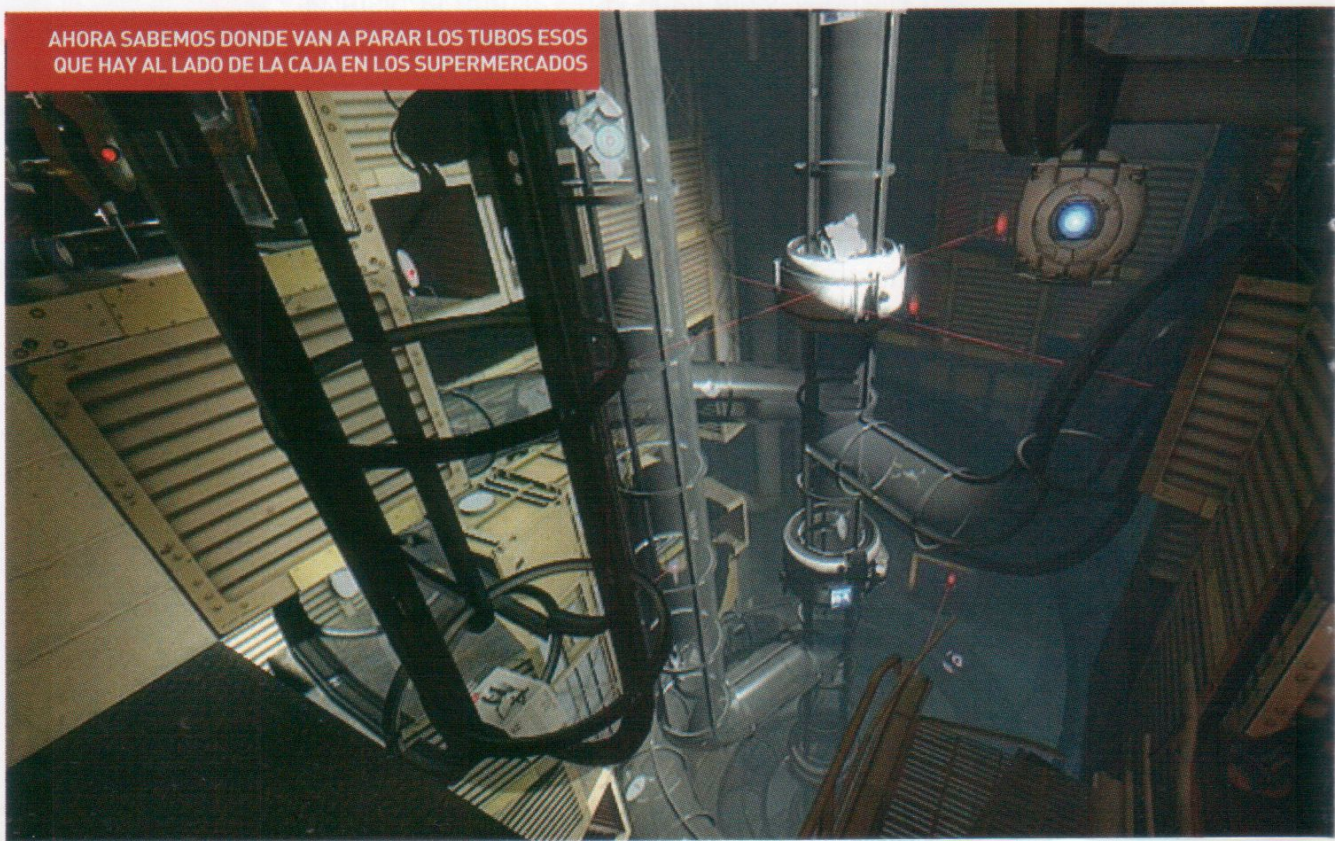
▶ PC / XBOX360 / PLAYSTATION 3

PORTAL 2

SEGUIMOS ESPERANDO LA TORTA

Concebido inicialmente como un mero añadido para el excelente paquete de Orange Box, Portal terminó gozando de un éxito inimaginado, llegando a convertirse en un juego prácticamente de culto, que con sus escasas tres o cuatro horas de duración, supo desplegar contenido, diversión, y originalidad al por mayor. Sin duda, su majestuosa jugabilidad, basada en la resolución de ingeniosos puzles bajo la utilización de un arma generadora de portales dimensionales, fue el principal responsable de su éxito, pero también lo fue su sensacional y excéntrico humor, potenciado de la mano de un memorable villano, la supercomputadora GLaDOS. Según afirma la misma gente de Valve, nunca tuvieron intenciones de crear el juego con una secuela en mente, pero debido a su popularidad y a la increíble repercusión que el mismo produjo dentro del rubro fichinero, decidieron que no podían dejar pasar la oportunidad para complacer al público con una segunda entrega. Y la compañía no sólo tiene intención de mejorar la exitosa fórmula del primer título, sino que pretende a la vez sorprendernos como logró hacerlo hace 3 años, llevándonos a explorar toda una nueva dimensión de puzles, y unas cuantas novedosas maneras de emplear nuestra poderosa y versátil "portal gun". Esta vez habrá imponentes tubos de ventilación que succionarán cual aspiradora gigante a todo objeto u entidad que pase debajo de ellos, diferentes tipos de geles, que al pasar sobre ellos seremos impulsados a gran velocidad hacia diferentes direcciones, cubos que nos permitirán reflejar y redireccionar rayos láser, plataformas resorte, que harán rebotar todo lo que caiga sobre ellas, y hasta rayos tractores con la ha-

Portal 2 se trae muchas novedades bajo su manga, como nuevos y ocurrentes puzles, y hasta un modo cooperativo completamente independiente al modo historia. Y por si el sólo regreso de la memorable GLaDOS no fuera suficiente, se nos introducirá un nuevo personaje igual de carismático, que nos acompañará durante toda la aventura.

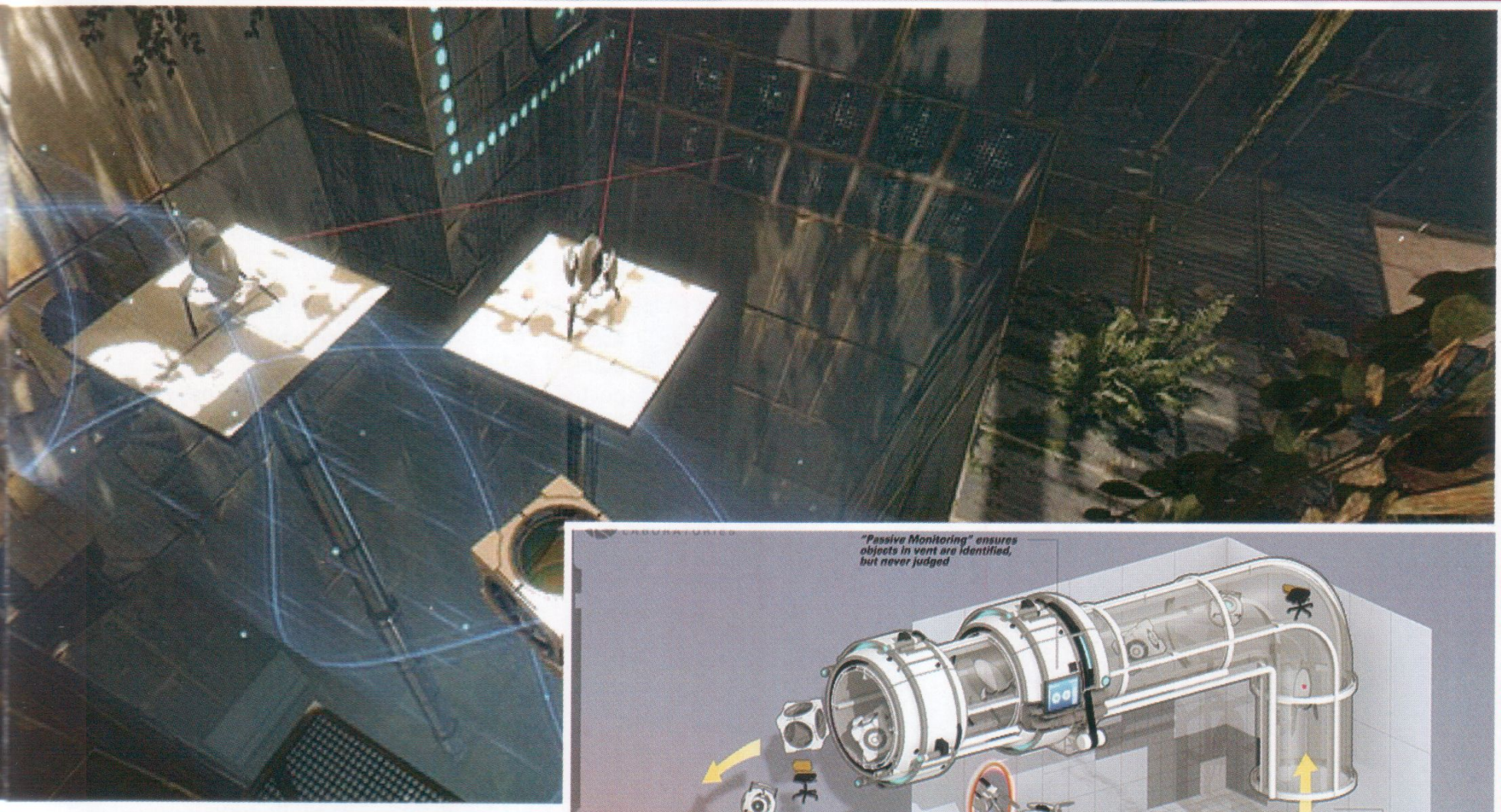


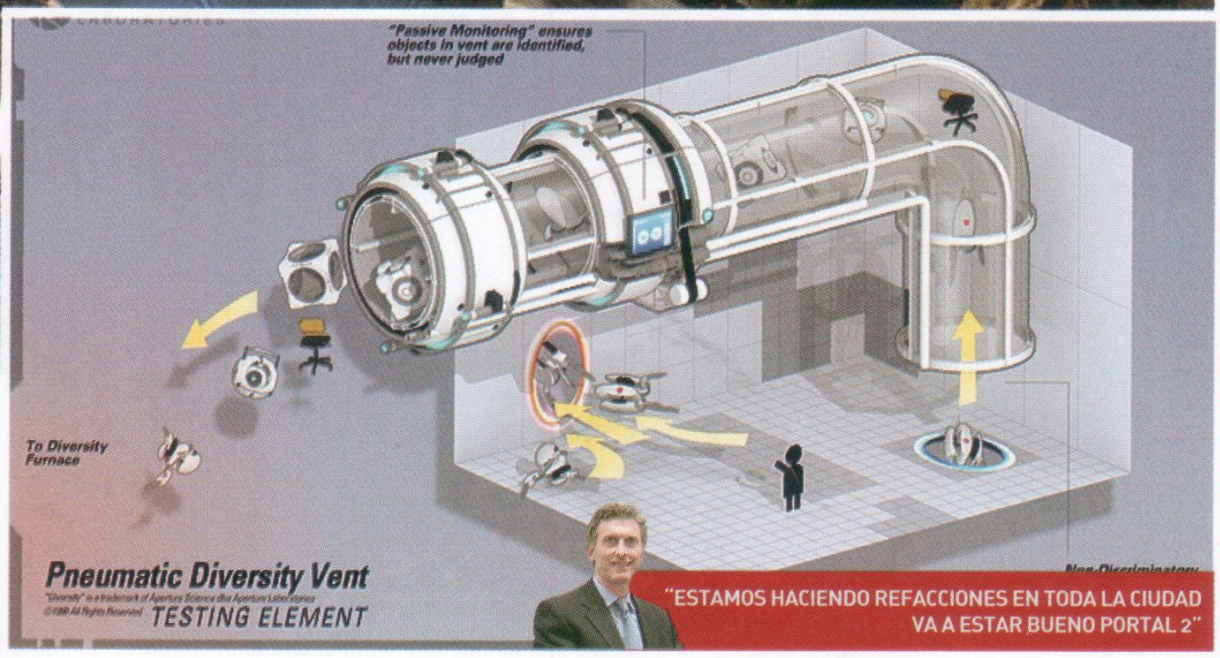
AHORA SABEMOS DONDE VAN A PARAR LOS TUBOS ESOS QUE HAY AL LADO DE LA CAJA EN LOS SUPERMERCADOS

GRAN TURISMO 5
SE RETRASA UNA VEZ MÁS: NO SALDRÁ ESTE 2 DE NOVIEMBRE, NI TIENE NUEVA FECHA DE LANZAMIENTO.

X-MEN DESTINY
POCO SE SABE DE ESTE NUEVO JUEGO BASADO EN LOS COMICS DE MARVEL QUE SERÁ DESARROLLADO POR SILICON KNIGHTS.

LITTLE BIG PLANET 2
OTRO RETRASO: LBP2 NO SALE HASTA EL 2011 PERO VENDRÁ CON 10 NIVELES EXCLUSIVOS PARA MOVE.

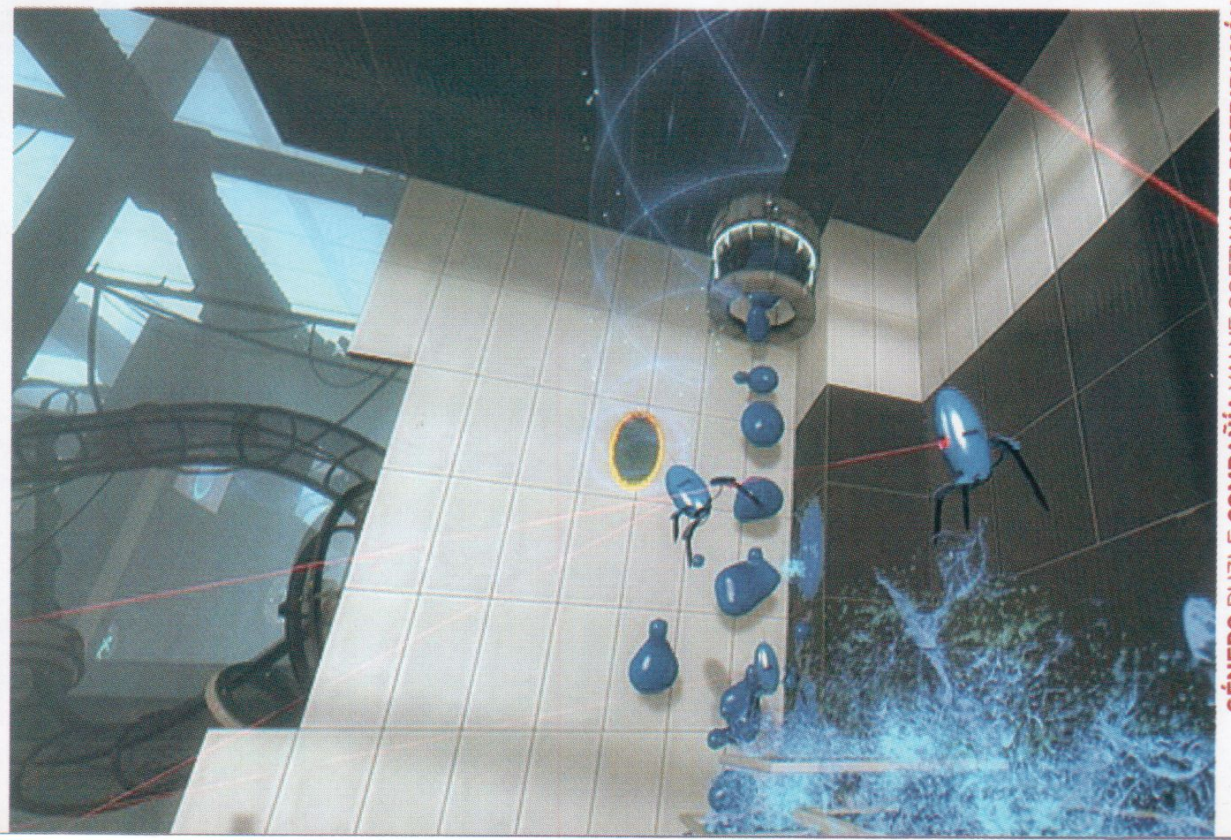




bilidad de transportar objetos o personas en la dirección a la que estén apuntando. Claro que los creativos de Valve pondrán nuevamente a prueba nuestro intelecto y habilidad de raciocinio obligándonos a sacar provecho de la "portal gun" utilizándola de la manera más original y creativa que podríamos imaginar, en conjunto con todas estas nuevas artimañas que nos depara el laboratorio Aperture, y por lo que pudimos apreciar en algunas demostraciones, el asunto está siendo llevado a cabo de maravilla. Pero entre los nuevos agregados, encontramos aún más novedades. Por empezar, esta vez no estaremos solos en la aventura, sino que contaremos con la compañía de un simpático y carismático dron en forma de esfera, llamado Wheatley, caracterizado con un particular acento ingles, que le otorgará apoyo logístico a nuestra protagonista, quién deberá vérselas nuevamente con la delirante y cínica inteligencia artificial de GLaDOS.

Pero más allá de todas estas novedades, el implemento más destacable e inesperado de Portal 2, y quizás el que más modificará su mecánica de juego, será ni más ni menos que el añadido de una modalidad cooperativa para dos jugadores, independiente del modo historia, ya que presentará sus propios puzles y niveles, y llevará a los usuarios a personificar un disparatado duo de robots. Una noticia más que bienvenida por toda la comunidad, y que de aplicarse correctamente, ofrecerá a los usuarios una experiencia completamente nueva y única.

Portal 2 ya tiene fecha de salida oficial para el 9 de Febrero del año que viene, por lo que si todavía no probaron el juego original, tienen tiempo suficiente como para hacerlo, y de paso exprimir todo el contenido que traía el fantástico paquete de Orange Box. **Nigromante**



GÉNERO PUZLE **COMPAÑÍA** VALVE SOFTWARE **DISTRIBUCIÓN** VALVE (PC) **SITIO** WWW.THINKWITHPORTALS.COM **FECHA DE SALIDA** 9 DE FEBRERO 2011

EN LINEA

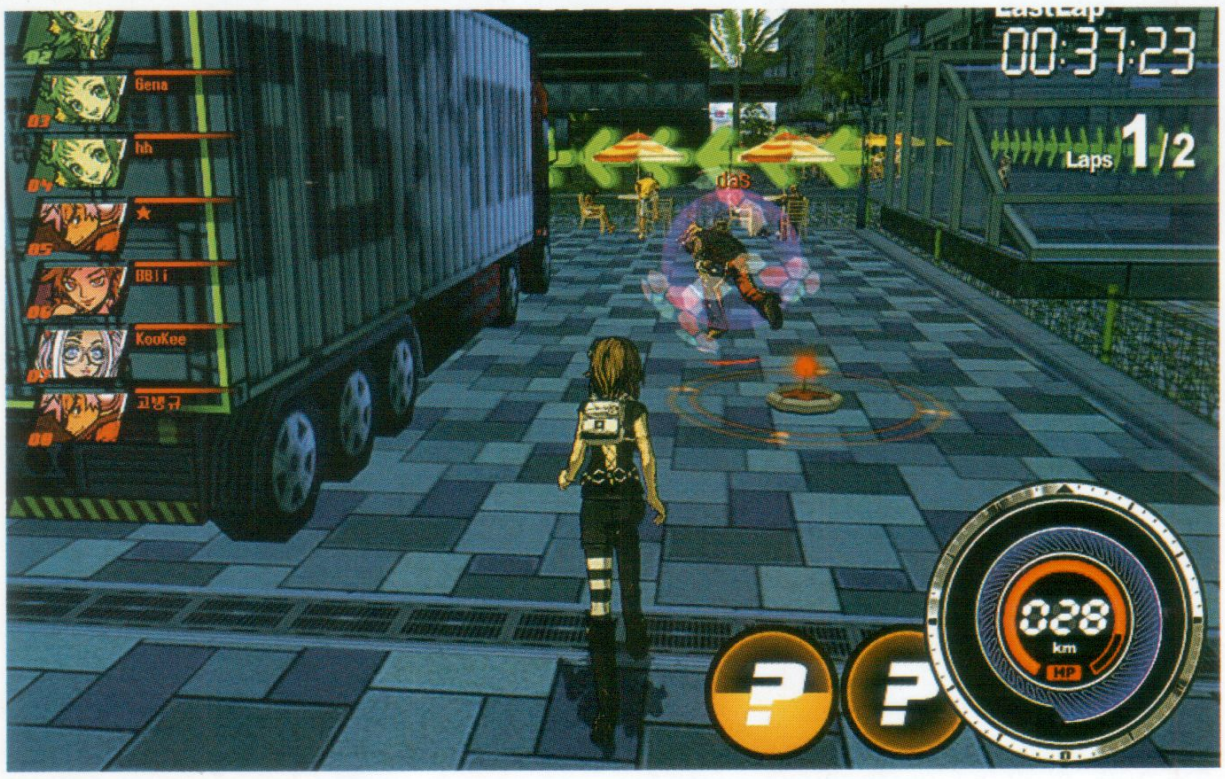
LIBERÁ EL MOUSE QUE HAY EN VOS

POR NIGROMANTE

FREEJACK

FREEJACK.GAMERKRAFT.COM

Los mundillos online le dieron la bienvenida el pasado mes de Octubre a un nuevo y peculiar juego masivo gratuito, que acaba de inaugurar su beta abierta, llamado FreeJack, basado en el hoy en dia cada vez más popular parkour, pero al estilo oriental, con personajes animeros, poderes, cartas, y una estética elaborada en cel shading. FreeJack combina los conceptos de este deporte extremo de manera interesante y peculiar, mezclándolos con elementos característicos de los juegos de carrera al estilo Mario Kart, en donde abundan los power-ups y las habilidades especiales, sólo que aquí, en lugar de conducir un vehículo, controlamos a un personaje bajo una vista trasera en tercera persona, llevándolo a trotar por escenarios urbanos esquivando obstáculos, saltando por arriba de los autos, trepando por techos, y otras tantas locuras. Los jugadores pueden elegir entre cuatro arquetipos de personajes distintos, que como en cualquier juego del género, pueden ir personalizando y mejorando mediante las recompensas obtenidas, o pelando la billetera en la tienda en línea. El juego ofrece diversas modalidades, pensadas tanto para jugar en equipo como solos, y cuenta con un sistema de "Housing", en donde cada jugador cuenta con su propia vivienda instanciada, para decorarla a gusto e invitar a otros jugadores a visitarla.



MÁS CONTENIDO PARA ALLODS ONLINE: RISE OF GORLUXOR

ALLODS.GPOTATO.COM

Allods Online acaba de recibir el pasado mes de octubre una nueva actualización de contenido de la mano de Rise of Gorluxor, que añade entre otras cosas dos nuevos jefes de nivel, una nueva zona llamada Dream Factory para los imperiales, y un rebalance general para todos los arquetipos de clases, además de implementar un sistema de calendario adentro del juego, y un sistema de búsqueda de grupos, tan popular e imprescindible hoy en dia en los juegos del género. También se ha mejorado notablemente la experiencia de exploración del espacio Astral, con ciertas modificaciones a la funcionalidad de los barcos y nuevos allods, junto a una renovada versión de Arena of Death.

WORLD OF WARCRAFT YA SE ACTUALIZÓ CON LAS NUEVAS MODIFICACIONES DE CLASES Y HABILIDADES PARA CATACLYSM.

RAGNAROK ONLINE RECIBIÓ LA TAN ESPERADA ACTUALIZACIÓN RENEWAL, IMPLEMENTANDO LAS NUEVAS CLASES Y UN MONTÓN DE CAMBIOS.

YA SE INAUGURÓ LA BETA ABIERTA DE **VINDICTUS**, UN NUEVO JUEGO COREANO DE ROL Y ACCIÓN EN LÍNEA.

PIRATES OF THE BURNING SEA PASARÁ A SER GRATUITO

PIRATESOFTHEBURNINGSEA.STATION.SONY.COM

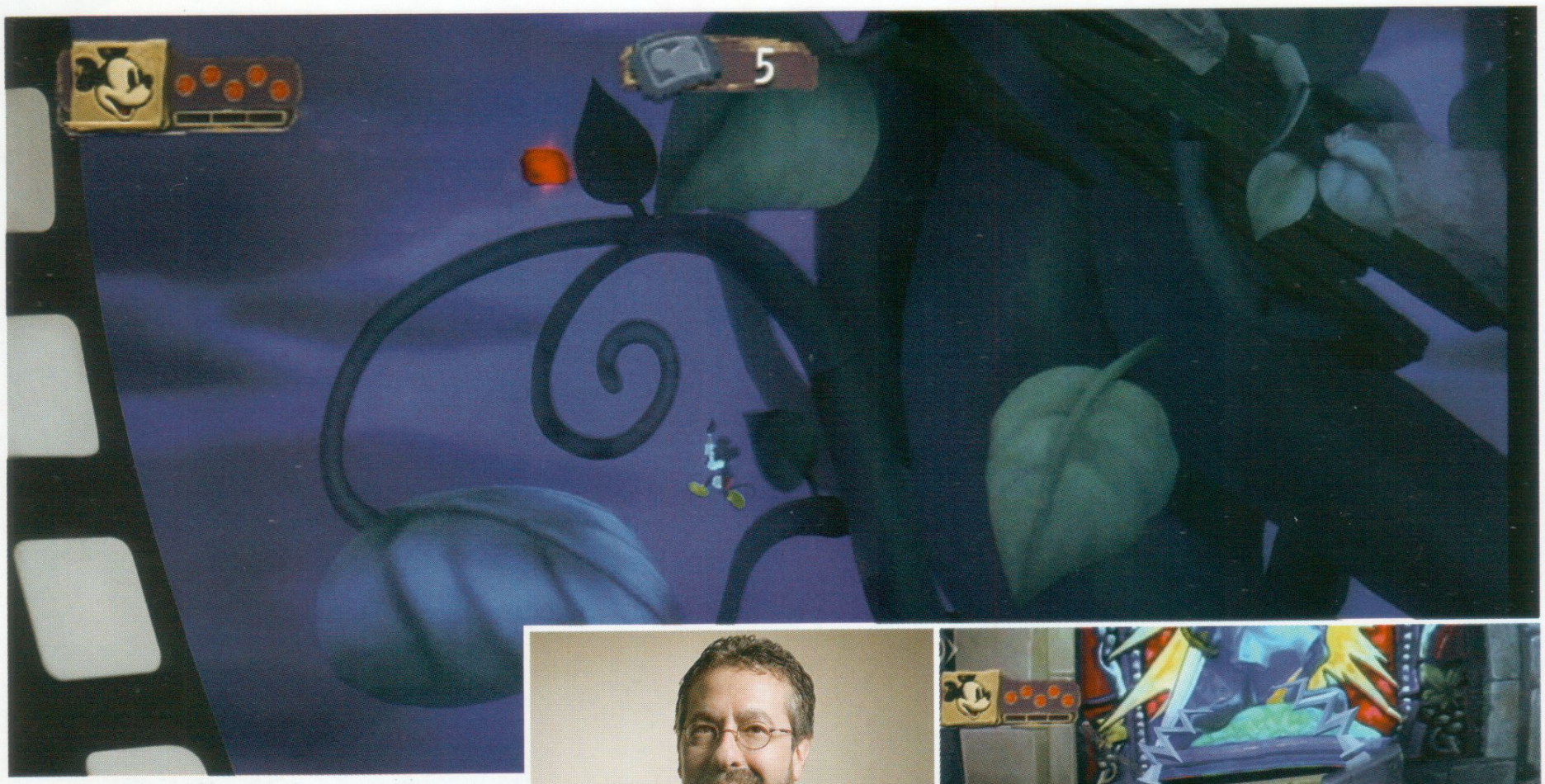
Como ya hemos comprobado con Dungeon & Dragons Online y Lord of The Rings Online, cada dia son más las compañías que están decidiendo adoptar el hoy en día tan popular modelo gratuito para sus juegos masivos en línea que hasta hace un tiempo eran de subscripción mensual. Y parece que el próximo en decidirse a adoptar este cambio será ni más ni menos que Pirates of The Burning Sea, el popular juego de simulación naval y rol de Flyng Lab, que combina lo mejor de ambos géneros, y desde su aparición en el año 2008, se ganó un reconocido lugarcito dentro de este voraz universo de títulos en línea, por ofrecer una propuesta original, atractiva y bien elaborada. El anuncio fue publicado en el blog oficial de la compañía, y si bien no se especificó fecha alguna para aplicar este nuevo modelo financiero al juego, afirmaron que ya se encuentran probando los nuevos cambios a implementar, y que pronto comenzará la cuenta regresiva.

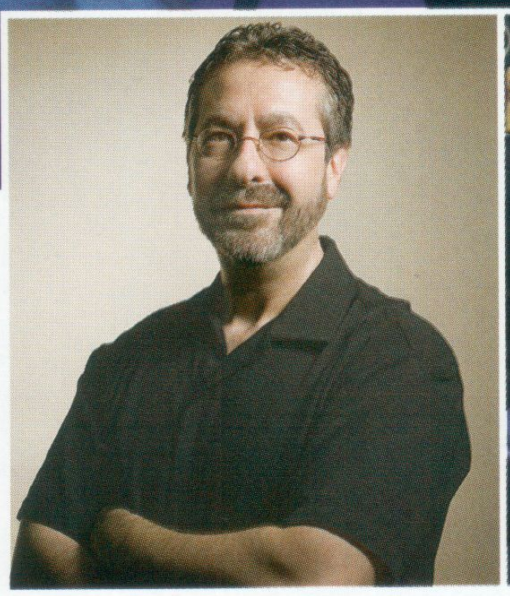
ARGO ONLINE CAMINO A OCCIDENTE

El famoso portal de Alaplaya.net anunció que está cerrando contrato para traer a Europa y America un nuevo juego de rol masivo coreano, que al parecer goza de un enorme éxito en su país natal, titulado Argo Online. El juego combina elementos tradicionales de varios títulos del género, como diversidad de facciones, clases y oficios, instancias, extensos battlegrounds enfocados al PvP, varias opciones de competencia entre jugadores, sistema de mascotas y miles de quests, todo sazonado bajo una ambientación cyberpunk, en donde la magia, las criaturas fantásticas y las armas de fuego coexisten bajo un mismo cielo, y en donde los jugadores pueden utilizar las tradicionales monturas o movilizarse mediante vehículos, con una gran y original variedad de opciones. Una propuesta interesante, que probablemente veamos aparecer en nuestras costas para principios del 2011.

ENTREVISTA

EL QUE P'REGUNTAS BUSCA, RESPUESTAS ENCUENTRA





ENTREVISTA A
WARREN SPECTOR

Aprovechando la inminente salida de Epic Mickey, Disney nos invitó a charlar con su diseñador, el legendario Warren Spector.

Con Epic Mickey nos enteramos que eras un fanático de Mickey Mouse y Disney ¿Qué se siente salir del closet?

Warren: Se siente grandioso, fui un fan de los cartoons toda mi vida. En los videojuegos nunca tuve la oportunidad de plasmar este mundo, pero en juegos de rol de lápiz y papel sí, con Toon *(N. del A.: que desarrolló junto a Greg Costikyan, y fue lanzado en 1984 por Steve Jackson Games).*

Seguramente es muy pronto para comentarlo, pero, ¿Hay planes de hacer otro juego del estilo con otro personaje de Disney? ¿O todo depende del éxito de Epic Mickey?

W: Espero que sea muy exitoso y Disney también lo espera. Ahora sólo quiero que el juego salga a la venta, pero teniendo un final tan abierto y tantas posibilidades, quiero seguir explotando este mundo.
Cuando creas tu propio universo, como es Wasteland en Epic Mickey, siempre hay un montón de historias para contar. Pero sumando un mundo como el de Disney, donde hay 80 años de historia y personajes, seria genial lograr más, aprovechar este universo, incorporando más de la historia de Disney.

¿Por qué Wii?

W: La característica principal del juego es que Mickey y el jugador usan pintura y disolvente para pintar y borrar cosas, y la Wii era la única consola al momento de encarar el desarrollo que permitía a los jugadores usar gestos corporales para controlar esto. Además, Wii es la consola con la audiencia más variada. Y también resulta que soy un fanático de Nintendo, así que no podía dejar pasar la oportunidad de hacer un juego en su consola
A todo esto, el desarrollo en una única plataforma permite aprovechar las particularidades de la misma al máximo.

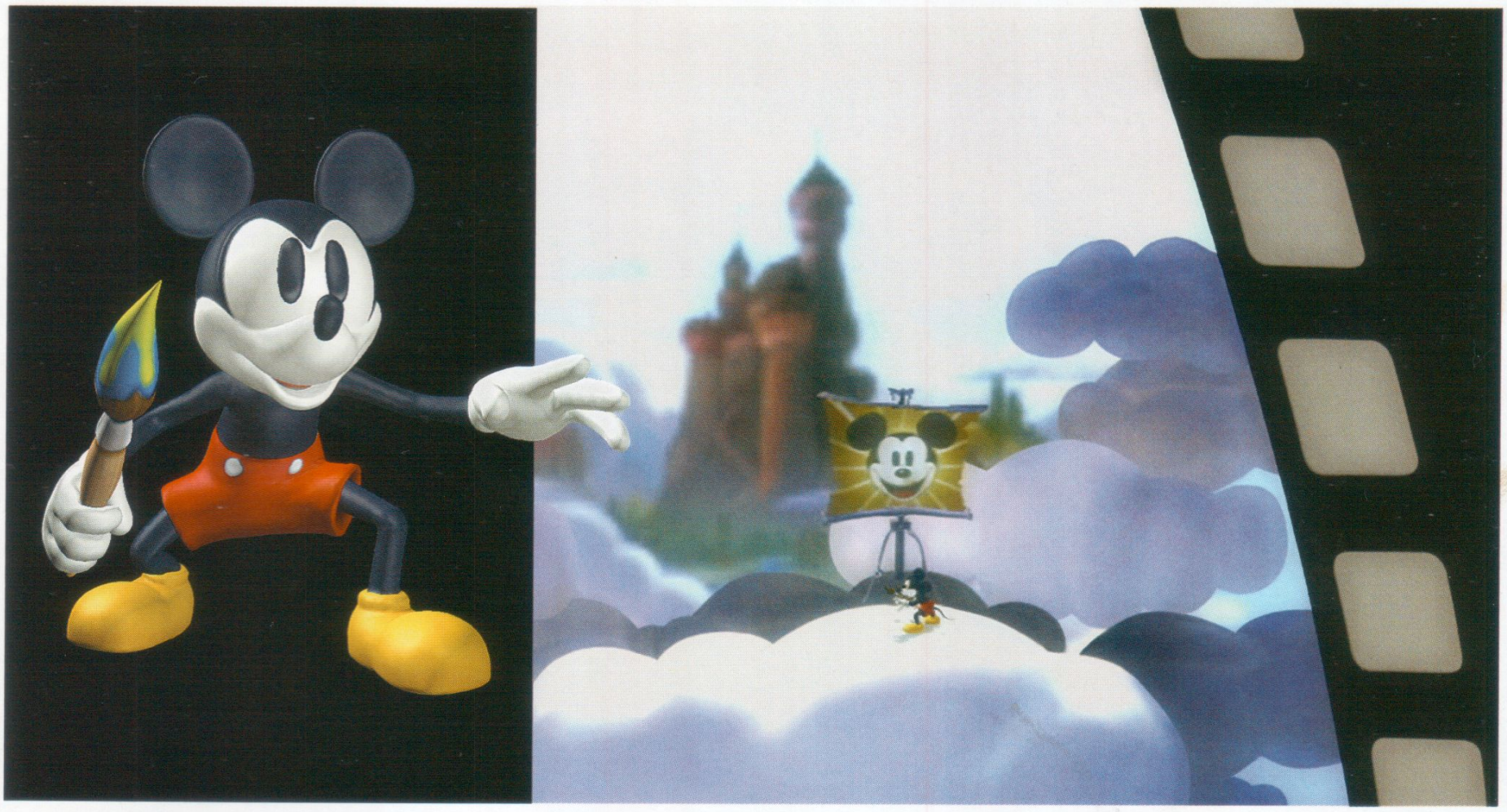
Originalmente Epic Mickey fue planeado para PS3, 360 y PC. ¿Qué se perdió de esas versiones, o conservaron todas las ideas que tenían en un principio?

W: Cuando decidimos hacerlo exclusivo para Wii, contamos con la ventaja de empezar de cero. Lo que sí se conservó fueron el concepto del mundo, por supuesto los personajes, y la idea principal, la de pintar y borrar los elementos del juego.

¿Qué desafíos presentó Epic Mickey?

W: El desafío principal se planteaba en no tener que crear el protagonista, y trabajar sobre este personaje tan importante. Me gusto mucho la versión de Mickey que pudimos lograr. Luego estuvo el desafío creativo de lograr que el mundo de Wasteland se pueda crear y borrar al comando del jugador, que es algo que nunca vi en un ningún juego.

POR
ROCKMAN



¿Y qué se siente el tomar la responsabilidad de un personaje tan importante?

W: Al ser un personaje de reconocimiento mundial, tenés que ser muy respetuoso de la infancia de cada jugador, y la relación individual con este personaje. Tuvimos que redescubrir qué es lo que sigue siendo relevante de Mickey, que ha sido creado en 1928 y sigue siendo un personaje tan importante y tan reconocido por todo el mundo.
El honor más grande que tuvimos fue revivir a Oswald The Rabbit *(N. del A.: uno de los primeros personajes de Walt Disney, perteneciente a Universal Studios, y que inspiró a Mickey Mouse. Recientemente fue readquirido por Disney)*, un personaje que ya tiene 82 años, y haber elegido revivirlo en un videojuego tiene una gran significancia cultural, demuestra la importancia que tiene el medio, especialmente por ser el primer dibujo animado de Walt Disney. Gracias a esto creo que se va a convertir en un personaje muy popular.

Hablando de los personajes, ¿cómo son los jefes de Epic Mickey?

W: Los jefes de Epic Mickey son diferentes, no son un puzle que resolver, son un problema que se pueden encarar de muchas maneras, podemos correr de ellos, o incluso podemos hacernos amigos.

¿Hubo influencia de Kingdom Hearts u otros juegos protagonizados por el ratón?

W: Traté de no estar influenciado por otros juegos, sobre todo porque Mickey estuvo en montones de ellos. Intente no jugar a ninguno durante el desarrollo. Es verdad que podría haberme inspirado en Kingdom Hearts, del cual jugué el primer juego. Pero lo que quería hacer eran cosas únicas con los personajes, así que las influencias las mantuve al mínimo.
Los juegos que me influenciaron fueron otros, como los de plataformas de Mario, la serie Zelda, y diferentes juegos de rol, esos son responsables en gran parte.

¿Cómo plantearías la teoría propuesta por Sid Meier, en la Game Developer Conference, acerca de la psicología de los juegos aplicada en alcanzar una gran audiencia?

W: Sid habló de la psicología del juego, pero yo lo enfrento de otra manera. Yo tengo la idea de que los juegos son un diálogo entre el desarrollador y el jugador. Lo que trato de hacer es enfrentar al jugador y decirle "acá hay un problema, ¿cómo lo resolverías?" De esa manera creo que encontraré una mayor audiencia, ya que un niño lo resolvería de una manera, un adulto de otra, y así podríamos llegar a un consenso de jugadores, niños adultos, hombres y mujeres.

¿Pensás desarrollar otro juego de rol de papel y lápiz?

W: Nunca digas nunca. Obviamente ahora estoy disfrutando de todo esto, y no tengo ningún juego de rol planeado. Pero, quién sabe...

¿Qué opinión te merece Deus Ex: Human Revolution?

W: Estoy emocionado que estén haciendo un nuevo juego de Deus Ex, me parece que la propuesta es excelente. Es un universo que yo creé, verlo crecer en manos de otros está bueno. Pero como no estoy relacionado con el desarrollo, no sé nada de sus secretos, ya que lo estoy viendo desde la óptica de un jugador. Lo voy a jugar y experimentarlo como un jugador.

Gracias a Warren y a Disney por la entrevista.

Desarrollado por FROZENBYTE

Publicado y distribuido por LOADED

Conseguilo en Argentina exclusivamente en:

compumundo Sabemos

GARBARINO

Walmart

falabella.

Pokémon Black and White

Como ya es natural, el anuncio sobre el lanzamiento de una futura versión de Pokémon es algo que no pasa desapercibido en el mundo de los videojuegos. A pesar de que el título llegará a estas tierras a mediados del año que viene, ya podemos ir palpitando las novedades gracias a la versión japonesa que pudimos desmenuzar, y que ya está arrasando en la tierra originaria de los monstruos de bolsillo.

NOTA: TAICE
DESEA QUE ESTE POKEMON
NO SEA UN QUEMON

Zoroark, el pokémon que puede transformarse en otros.

Género: Rol
Compañía: Game Freak
Distribución: Nintendo
Sitio: www.pokemon.com/blackwhite/en
Fecha de salida: Mediados de 2011

Como sucede siempre, habrá más de una versión. Estas serán Black y White, y serán similares salvo por algunos pokemones de diferencia, más la novedad de dos áreas totalmente exclusivas (Black City y White Forest) con sus respectivos monstruos legendarios cada una.

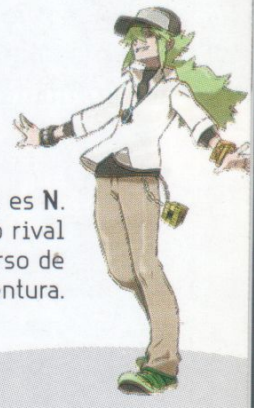
Él es **Black**, o como demonios queramos ponerle en el juego.

Ella es **White**, o como diablos queramos ponerle en el juego.

Ella es la **Profesora Araragi**. Esta macanuda mujer nos regalará un pokémon a nosotros y a nuestros dos amigos.

Ella es **Beru**. La muy tonta elegirá el pokémon débil contra el nuestro.

Él es **Cheren**. Este garca siempre elegirá el pokémon que tiene ventaja sobre el nuestro.



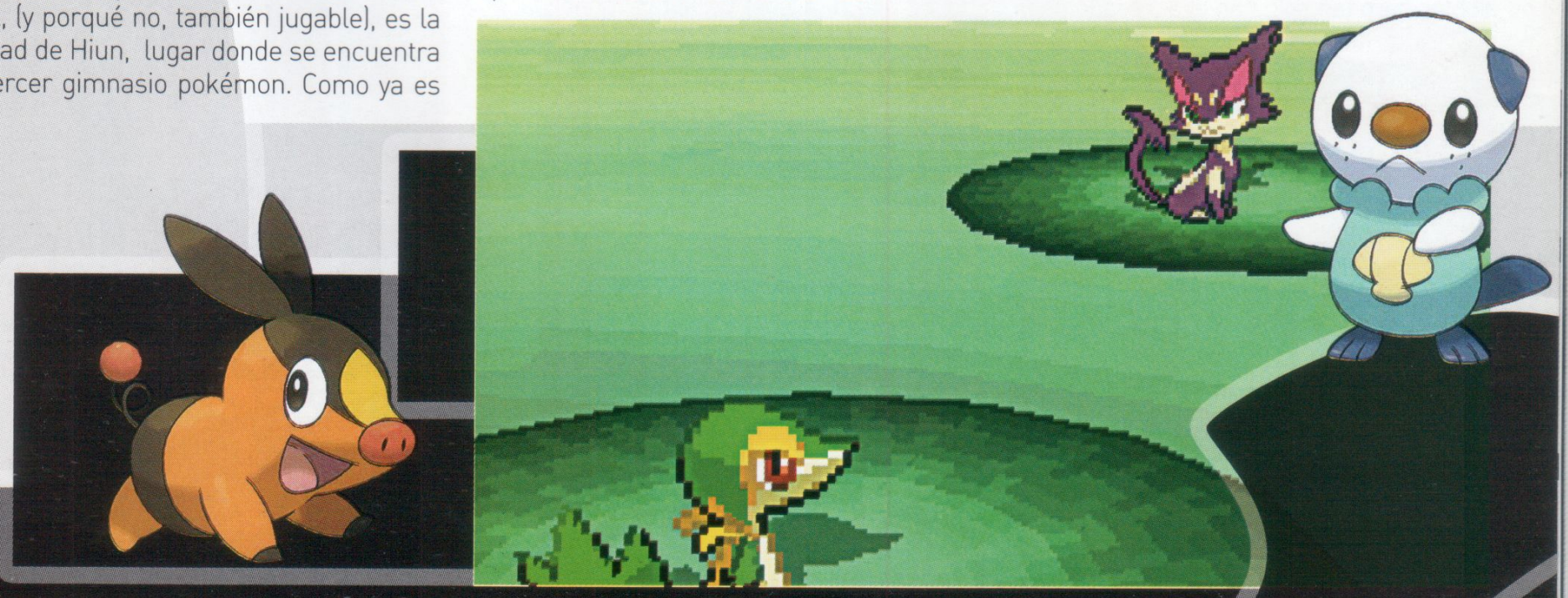
Él es **N**. Será nuestro rival en el transcurso de la aventura.

UN MUNDO MÁS 3D

En versiones anteriores para DS, podíamos pasear por lo pueblitos mientras disfrutábamos de los hermosos escenarios 3D del juego. Pero distinto era cuando entrabamos a una casita, cueva o edificio, donde nos encontrabamos con gráficos estáticos que contrastaban bastante con los del exterior. Esto en Pokémon Black y White quedará en el pasado, pues los interiores también estarán hechos de forma poligonal, permitiendo al juego realizar acercamientos y alejamientos que nos harán introducirnos mejor en la situación. A pesar de que seguiremos sin tener el control de la cámara, nos toparemos en varias partes del juego con áreas donde la perspectiva cambiará radicalmente dándonos un enfoque totalmente nuevo en la saga. El máximo exponente de este cambio visual, (y porqué no, también jugable), es la ciudad de Hiun, lugar donde se encuentra el tercer gimnasio pokémon. Como ya es clásico, la tercer ciudad será nuevamente la más grande e importante del juego, y aquí esa idea estará mejor representada que nunca. Sentiremos la magnificencia de una capital con enormes edificios que recorreremos con una perspectiva muy diferente a la que estamos acostumbrados. Incluso podremos experimentar el audaz ritmo de una megalópolis, cuya vida y movimiento nos recordará un poco al microcentro de la Ciudad de Buenos Aires, con las personitas corriendo de aquí para allá, chocándose con nosotros con el apuro de cumplir con sus obligaciones.

PIXELOTES DINÁMICOS

Pero los cambios no quedarán sólo en lo que refiere al mundo que recorreremos. El tema de los combates también pedía algún tipo de renovación. Por eso, un cam



PARECEN CRUZADOS, PERO SON LA NUEVA ORGANIZACIÓN A LA QUE ENFRENTAREMOS. EL EQUIPO PLASMA

Habrá un nuevo factor que afectará la jugabilidad: las estaciones. La aparición de algunos pokemones dependerá de que sea otoño, invierno, primavera o verano, y algunos hasta cambiarán de color o apariencia.

bio más que importante en este apartado será la estética de estos enfrentamientos. Por primera vez los personajes tendrán una animación constante para dejar de ser meros cartoncitos estáticos. Durante las peleas, la cámara nos mostrará a los pokemones de cuerpo entero (incluso a los que vemos de espalda) haciendo acercamientos a los lugares de la pantalla donde transcurra la acción. Lo curioso de esto, es que los pokemones al seguir siendo 2D, provocan una fiesta de píxeles en pantalla que choca bastante, pero que en definitiva es un precio que vale la pena pagar por ganar más dinamismo y espectacularidad en los combates.

3 CONTRA 3 SI TE LA BANCAS

Y siguiendo con el tema de las peleítas, una de las novedades principales en la parte jugable será la posibilidad de realizar combates 3 contra 3. Lo interesante es que no se limitará a ser una variante de las peleas dobles pero tan sólo con el agregado de un pokémon más. Estos nuevos enfrentamientos de tríadas tendrán sus propias reglas, habiendo dos modalidades bien definidas.

La primera es la Triple Batalla. En este caso, la particularidad será que la formación que elijamos tendrá mucha incidencia en la pelea, ya que el pokémon que situemos en el centro será el único que podrá atacar a cualquiera de los tres adversarios. Mientras que un pokemon que se sitúe en una de las puntas sólo podrá atacar al pokemon que esté justo en frente de él o en el centro de la formación enemiga.

La otra modalidad es la Batalla Rotativa. Aquí también se enfrentarán 3 contra 3, pero en este caso sobre una plataforma giratoria. Sólo atacará y recibirá el ataque el pokémon situado por delante (quedando los otros dos por detrás de éste) teniendo nosotros la posibilidad en cada turno de rotar para elegir a otro pokémon que ataque. Esto hará que en cada ronda no sepamos qué pokemon rival estará en frente nuestro, y tampoco el jugador contrincante sabrá el nuestro.

El tiempo dirá cual de estas modalidades

Se corre el rumor que el mismísimo **Manuel Garcia Ferré** habría participado del diseño de muchos de los nuevos pokemones. Cansado de que sus obras más recientes no alcanzaran el reconocimiento que se merecen, habría viajado a Japón a visitar a su ya difunto amigo Tezuka, y de paso, buscar nuevos horizontes en la industria de los videojuegos japoneses. A pesar de que esto es tan sólo un rumor, no podemos decir más que: ¡Grande maestro!

Estos podrían ser algunos de los diseños de pokemones que se descartaron...

No hay dudas de que este pokémon llamado **Tsutaaja** estaría basado en **Pantriste.**

Y **Shimama** en **Ico,** el caballito valiente. **García Ferré** sería fanático de los pokemones eléctricos.

Triple Batalla

Los pokemones sólo pueden atacar a los rivales que indican las flechas

Los pokemones que atacan y reciben daño son los que están al frente del equipo

La plataforma giratoria nos permite rotar el pokémon que está al frente en cada turno

Batalla Rotativa

Contaremos con un número de 156 pokemones totalmente nuevos. Mientras que la aparición de viejos conocidos recién estará disponible al terminar el juego por primera vez.

LA CIUDAD DE HIUN. COMO LA MAYORÍA DE LOS NOMBRES DEL JUEGO NO SE SABE AÚN CÓMO SE LLAMARÁ EN OCCIDENTE

tendrá el favoritismo de los jugadores y cuál será más entretenida y fomente mejores estrategias de juego.

RECORRIENDO ISSHU

Este es el nombre de la nueva región en la que transcurrirá todo, la cual está basada en las ciudades japonesas de Shikoku y Chugoku. Esta vez la cosa será un tanto más lineal de lo que estamos acostumbrados, pues pocas veces tendremos que volver a lugares que ya habíamos recorrido para poder seguir avanzando. Por otra parte, los líderes de gimnasio tendrán una participación mucho más activa en el argumento, que esta vez será más complejo que en otras ocasiones, proporcionandonos algunas vueltas de tuerca importantes dentro de la historia.

Pokémon Black y White tiene las mejores intenciones de renovar ciertos aspectos que a esta altura ya asumíamos como normales, y que viéndolos objetivamente, ya estaban quedando un poco obsoletos. Los seguidores de la saga estarán agradecidos con esta fresca renovación, e incluso a los que nunca habían dado ni un centavo por Pokémon les parecerá como mínimo, interesante.
Por lo menos en Japón ya es un éxito absoluto.

ANALISIS

ANTE CUALQUIER DUDA, CONSULTE A LOS ESPECIALISTAS

HALO: REACH

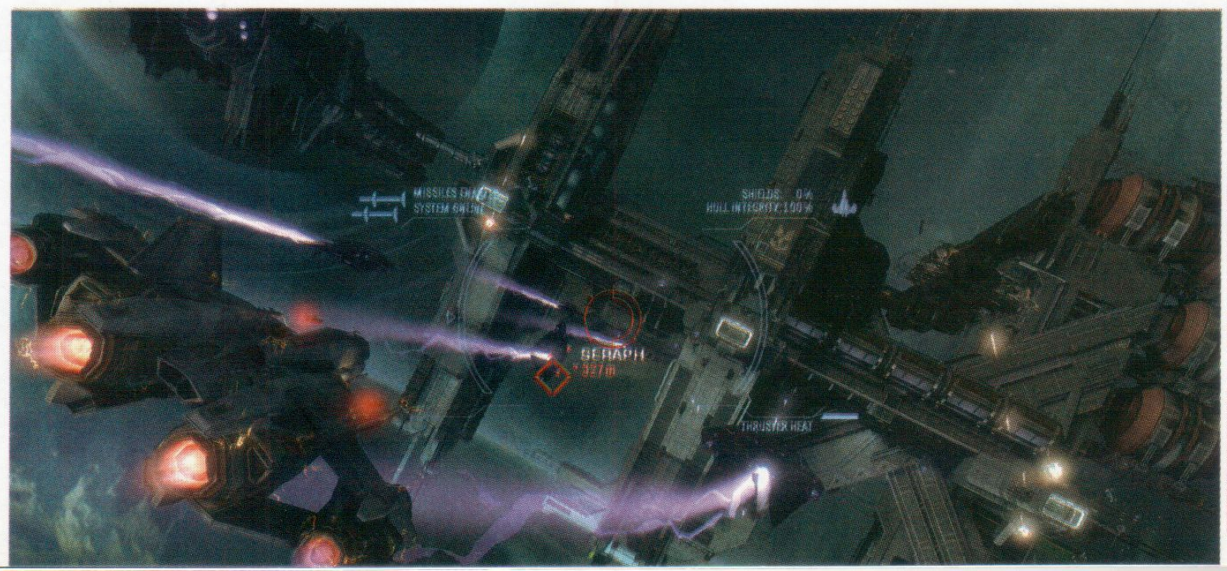
EL ALAMO EN VERSIÓN FUTURISTA

La gente de Bungie sabe exactamente qué es lo que los fans de Halo esperan de una nueva adición a la serie -un juego de calidad superlativa-, y, afortunadamente, a la fecha nunca ha defraudado. Halo: Reach no es la excepción. Con este título, los usuarios de Xbox 360 finalmente disponen este año de un lanzamiento exclusivo al nivel de los que los de PlayStation 3 tuvieron con Heavy Rain y God of War III, los de PC con Starcraft II, y los de Wii con Super Mario Mario Galaxy 2.

Reach es mucho más que un título derivativo de la trilogía original. Por el contrario, y pese a ser una precuela de la misma, es indudablemente el título cumbre de la franquicia desde todo punto de vista, marcando el clímax creativo, tecnológico y narrativo de Bungie Software tras el increscendo generado por los títulos protagonizados por el icónico Master Chief.

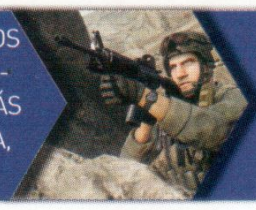
El primer punto a destacar de Reach es su inmersivo e intensamente emocional argumento. El mismo narra la invasión Covenant del planeta-fortaleza humano del mismo nombre desde el punto de vista del Noble Team, un grupo de seis Spartans que juega un papel crucial en la resistencia de las fuerzas terrestres. Y aunque ya sabíamos de antemano cómo termina esta historia, formar parte de este grupo de poderosos héroes en una misión suicida es enormemente satisfactorio.

Por otra parte, la campaña está dotada de un excelente ritmo, planteando un gran número de situaciones tácticas diferentes. Como Noble-6, o "el novato", última adición al equipo –formado además por Carter, Kat, Jorge, Jun y Emile-nos vemos enfrentados ya sea jugando solos o en el sensacional modo cooperativo hasta 4 jugadores a una enorme variedad de desafíos –que incluyen, entre otros, destruir emplazamientos artilleros,



GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA **COMPAÑÍA** BUNGIE SOFTWARE **DISTRIBUCIÓN** MICROSOFT GAME STUDIOS
JUGADORES EN LÍNEA **SITIO** WWW.WELCOMETONOBLETEAM.COM **MULTIJUGADOR** 16

CALL OF DUTY: BLACK OPS NOS PLANTEA ESTE AÑO UN RECORRIDO POR LOS SECRETOS MÁS OSCUROS DE LA GUERRA FRÍA, ALLÁ POR LOS AÑOS '60S



PARA "REINVENTAR LA SAGA", MEDAL OF HONOR APELARÁ A HACER LO QUE YA HIZO EL COMPETIDOR HACE UN PAR DE AÑOS ATRÁS.

FALLOUT: NEW VEGAS ES LA NUEVA ENTREGA DE LA SERIE, DE LA MANO DE PARTE DEL EQUIPO DE FALLOUT 1 Y 2, HECHA SOBRE EL MOTOR DE FALLOUT 3.

defender una estación espacial, capturar una nave enemiga y ayudar a escapar a grupos de refugiados-, mientras las hostilidades van escalando desde las escaramuzas iniciales hasta un enfrentamiento a escala masiva, con abundancia de combate vehicular en tierra, en el aire e incluso en el espacio.

El corazón de la franquicia Halo, su sencillamente fenomenal sistema de combate, se renueva en Reach con la adición al mismo de un elemento completamente nuevo en la serie, las habilidades de coraza, que sustituyen a los "equipos" de Halo 3, como el escudo burbuja o el dispositivo antigravedad. Estas habilidades incluyen, para los Spartans, correr, bloquear la coraza y hacer uso de un jetpack, mientras que, para los Covenant –únicamente en multijugador- están disponibles las habilidades de hacer un rol para evadir los disparos, así como activar el camuflaje activo. Por otra parte, se volvió a incorporar el uso de botiquines para recuperar la energía, ya que ahora, ponerse a cubierto solo regenera el escudo de energía.

Al margen de la campaña, contamos además con el modo Tiroteo -un clásico desde

Como todos los títulos de la saga, Reach está realizado con un cuidado y atención a los detalles que salta a la vista, y con el espectacular gancho de poder jugar la campaña en modo cooperativo hasta 4 jugadores, comandando cada jugador a un Spartan.

su introducción en ODST- que nos enfrenta a oleadas de enemigos de dificultad creciente, y constituye una adición excelente, que suma mucho a la vida útil del juego.

Sin embargo, y pese a su excelente campaña y al citado modo Tiroteo, el soporte multijugador es sin duda el punto más alto de Reach, y motivo excluyente para seguir disfrutándolo durante meses. El mismo incorpora todo lo que ya conocemos de Halo 3

y Halo: ODST, además de Invasion, un enormemente ambicioso modo a gran escala basado en objetivos. Por otra parte, la inclusión de las habilidades de armadura –así como de una mecánica para asesinar por la espalda- eleva a este modo de juego a nuevas alturas, al añadir un elemento inesperado al clásico sistema de la serie, en el cual todos los Spartans y todos los Elites eran iguales, pero haciéndolo de una forma perfectamente comprensible, y sin el uso de recursos baratos. Por otra parte, el juego cuenta además con poderosas herramientas de personalización de nuestro Spartan, que se suman al ya existente módulo Forge de personalización de escenarios para crear una experiencia multijugador más rica aún.

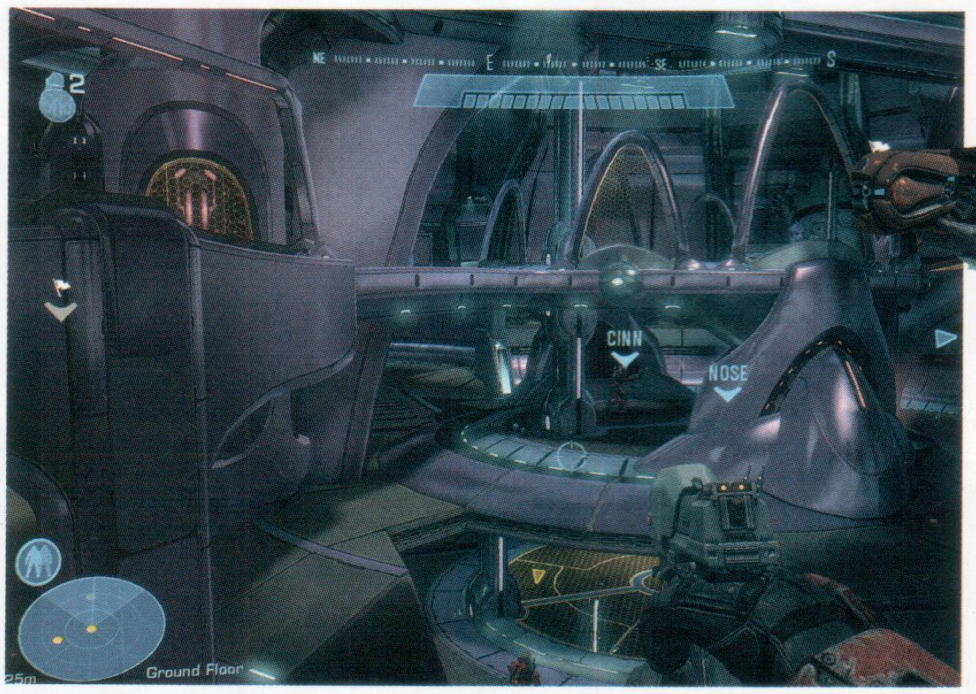
Técnicamente, Reach se sitúa por derecho propio entre los juegos más dotados de la plataforma, exponiendo un nuevo y potente motor gráfico que le hace justicia a la saga, y muestra en glorioso detalle los modelos de los Spartans y los distintos tipos de enemigos, presentando además escenarios enormemente disímiles en su ambientación y estética, como lo son heladas tundras, bosques, los interiores de una base militar, el espacio exterior, y una ciudad asediada por los Covenant, entre otros. Por otra parte, Reach regala un sonido comparable al de los mejores juegos de la presente generación, ofreciendo una ambientación de combate majestuosa, así como excelentes actuaciones de voz y una banda sonora completamente nueva, que se complementa a la perfección con los diferentes momentos que presenta la historia.

Con una campaña sensacional, que no da respiro, el enorme gancho que significa jugar la misma en modo cooperativo hasta 4 jugadores, el excepcional multijugador que es clásico de la saga, una integración perfecta entre cada componente de la jugabilidad, mejoras clave en la misma (inteligencia artificial, habilidades de armadura), altísimos valores de producción, una calidad gráfica a la altura de los mejores juegos de la plataforma, y una atrapante historia dotada de una enorme carga emocional -así como de una banda sonora excepcional-, Reach es sin duda el mejor Halo a la fecha, y uno de los mejores juegos disponibles para 360. **Erwin**

¿LO SABÍAS?

EL JUEGO USA UN DESTACABLE SISTEMA DE MENÚ INTEGRADO, MEDIANTE EL CUAL NO SÓLO PODEMOS ELEGIR LAS OPCIONES DEL JUEGO, SINO VISUALIZAR DESDE EL MISMO A NUESTROS AMIGOS CONECTADOS Y JUGANDO, INVITARLOS A NUESTRA PARTIDA, O EXPLORAR CONTENIDO CREADO POR USUARIOS, ENTRE OTRAS OPCIONES.

A lo largo de la campaña misma podemos pilotear los clásicos vehículos humanos, como tanques Scorpion, Warthogs, Moongooses, y helicópteros Pelican, así como vehículos Covenant capturados, como Ghosts, Banshees y Revenants.



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN LAS SUCURSALES DE WAL-MART Y COMPUMUNDO

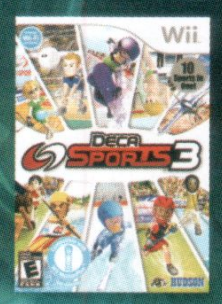
JUGABILIDAD. HISTORIA. AMBIENTACIÓN. GRÁFICOS. SONIDO. MULTIJUGADOR. OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN.

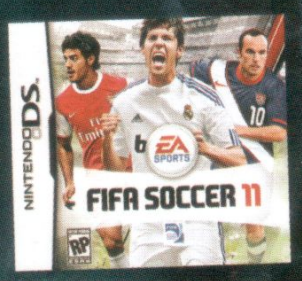
SÓLO FALTÓ UN CAMEO DE MASTER CHIEF.

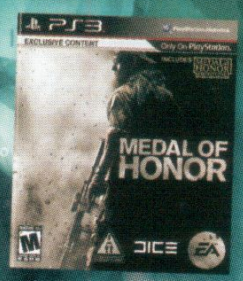
PUNTAJE
9.5
TA' PIOLA

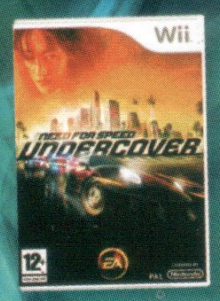
GARBARINO
JUEGOS

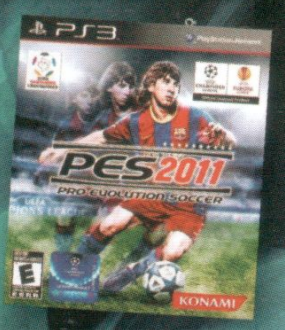
Ahora todos los juegos tienen algo en común.

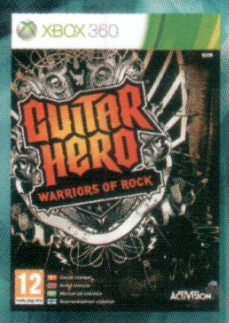


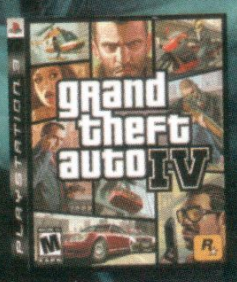


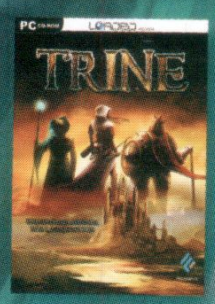


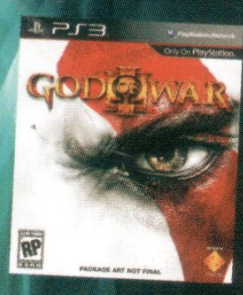


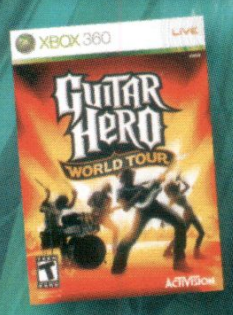


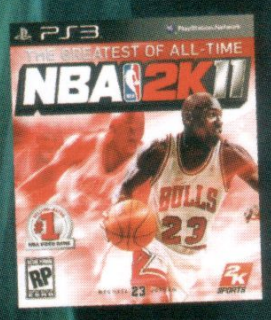


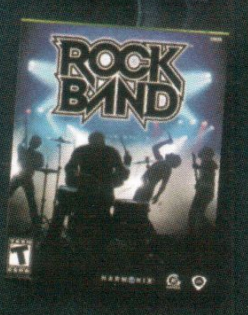


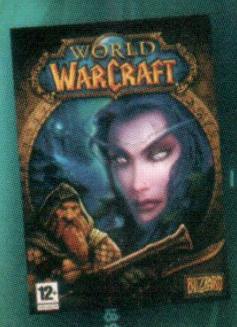


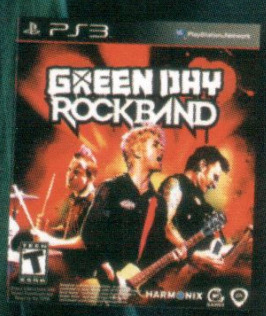












DS PS2 XBOX Wii PSP PS3 PC

Encontranos en: **CABALLITO:** Av. Rivadavia 5225 | **SAN MIGUEL:** Av. Balbín esquina Av. Perón | **BELGRANO:** Av. Cabildo 2027 | **UNICENTER:** Paraná 3475 - Loc 2320, Martínez | **FLORES:** Av. Rivadavia 6556 | **PLAZA OESTE SHOPPING:** Av. Gaona y Vergara | **LOMAS DE ZAMORA:** Laprida 394, Lomas de Zamora | **QUILMES:** Rivadavia 170, Quilmes | **ROSARIO CENTRO:** Peatonal Córdoba 1235, Rosario | **EL PORTAL DE ROSARIO SHOPPING:** Nansen 321, Rosario | **LOMAS CENTER:** Ant. Argentina 703 | **EL PORTAL DE ESCOBAR:** Ruta prov. 25 nº 1710 | **FLORIDA:** Florida 260 | **CORONEL DÍAZ:** Av. Santa Fe 3211 | **ABASTO DE BUENOS AIRES:** Av. Corrientes 3247 | **SAN JUSTO:** Ignacio Arieta 3155 | **MAR DEL PLATA:** Rivadavia 3045 | **LA PLATA:** Calle 47 Nº 626 | **PILAR:** Las Magnolias 754 | **SAN MARTIN:** San Lorenzo 3773 | **VILLA DEL PARQUE:** Cuenca 3190 | **ALTO AVELLANEDA:** Av. Güemes 897 | **QUILMES FACTORY:** Av. Calchaqui 3950 Local 1002 | **NEUQUEN:** Olascoaga 333 | **SALTA:** J. B. Alberdi 163

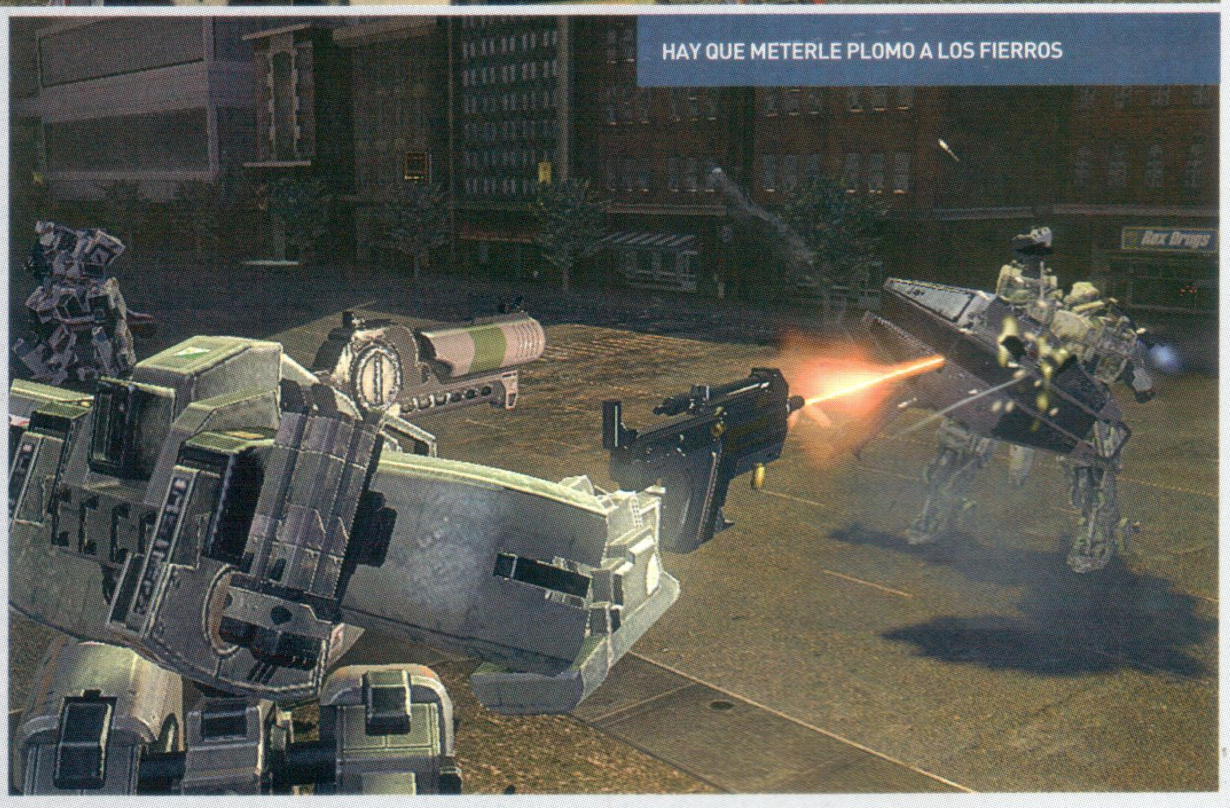
GARBARINO S.A., ADMINISTRACION: GUEVARA 533, CAPITAL. C.U.I.T.: 30-54008821-3. CENTRO DE ATENCION AL CLIENTE: (011) 4588-7000.

PS3 / PC / XBOX 360

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** DOUBLE HELIX GAMES **DISTRIBUCIÓN** SQUARE ENIX **SITIO** HAWXGAME.UK.UBI.COM **MULTIJUGADOR** HASTA OCHO JUGADORES EN LÍNEA

FRONT MISSION: EVOLVED

QUINCE AÑOS TIRADOS POR LA BORDA



HAY QUE METERLE PLOMO A LOS FIERROS

▶ Luego de haber terminado, sin mayores inconvenientes y en unas pocas horas, el nuevo integrante de la franquicia Front Mission no podemos dejar de preguntarnos en qué estaban pensando los directivos de Square Enix al dejar la saga a cargo de un estudio occidental. La versión oficial es que querían expandir las fronteras orientales para así llegar a un público más masivo. Pero teniendo en cuenta el resultado final nos parecen más factibles nuestras hipótesis que incluyen cantidades desproporcionadas de sake y Vicodin. Esto porque se sabía de antemano que un juego de acción en tercera persona estándar, como es Front Mission: Evolved, no sólo no iba a renovar la saga, sino que iba a arruinar todo lo interesante que tenía. Lo que antes era un juego de estrategia por turnos que necesitaba de horas y horas para entenderlo en toda su profundidad, ahora es una sucesión de enemigos que deberemos derrotar ya sea a bordo de los clásicos mechas, o bien a pie. Pero analicemos qué tiene de malo el producto. En primer lugar, las misiones carecen de profundidad. Olvídense de enigmas, exploración, diálogos o cualquier elemento que pueda sacarlos de la monotonía de los combates. Monotonía porque deberemos enfrentar enemigos una y otra, y otra, y otra vez hasta la aparición de unos excesivamente longevos jefes finales. Y así como la jugabilidad es una mezcla de todos los clichés del género, la historia también lo es. Ni siquiera el modo multijugador logra repuntar, ya que no agrega absolutamente nada nuevo con respecto a lo que podemos encontrar en cualquier otro título del género. Lo único rescatable del conjunto tiene que ver con el manejo de los robots, bastante ágil e intuitivo. Quizás estamos siendo un tanto tremendistas, pero lo cierto es que se ha arruinado un título de culto, convirtiéndolo en un juego de acción más del montón. Del montón de abajo para colmo. **666**

El apartado audiovisual de Front Mission: Evolved está bien logrado en líneas generales. Los efectos especiales en cuanto a los gráficos, y el excelente sonido son quizá los aspectos más destacables de un título mediocre, como mínimo.

PC RECOMENDADA
MICRO CORE 2 DUO E4400 O ATHLON 64 X2 DUAL CORE 4600
MEMORIA GEFORCE 8800 GTS O RADEON HD 38703 GB
VIDEO 3 GB

GRÁFICOS Y SONIDO DECENTES. EL CONTROL DE LOS ROBOTS NO DECEPCIONA.

UNA DE LAS PEORES CAMPAÑAS DEL GÉNERO. MULTIJUGADOR POCO INNOVADOR.

PUNTAJE
4.5
CHATARRERO

Sion y UOL Sinectis se unieron en

Sion®

Los dos proveedores de internet con mayor índice de satisfacción de sus clientes suman sus servicios para ser la compañía con mayor cobertura en toda Argentina

3MB +WIFI $84.90

La mejor calidad de internet

sion.com | 0810.999.0600

$84,90 FINAL X 6 MESES. A PARTIR DEL MES 7: VALOR DE LISTA VIGENTE (ACTUALMENTE $145 FINAL) EN EL ÁREA DE TELEFÓNICA. PROMOCIÓN VÁLIDA PARA EL SERVICIO SION 3 MEGAS EN ÁREA TELEFÓNICA. $84,90 FINAL X 6 MESES. DESDE EL SÉPTIMO MES HASTA EL DÉCIMO SEGUNDO. $99,90 FINAL. A PARTIR DEL MES 13. VALOR DE LISTA VIGENTE (ACTUALMENTE $139,90 FINAL) EN ÁREA TELECOM. HASTA EL 30/11/2010 O HASTA AGOTAR STOCK DE UN TOTAL DE 1000 MODEM. INCLUYE COSTO DE ABONO DE LA OPERADORA. CARGO DE ACTIVACIÓN Y ENVÍO $99,90 FINAL. MODEM WIFI EN COMODATO. CONSULTAR PROMOCIONES EN ZONA TELECOM. SÓLO PARA NUEVOS CLIENTES DE BANDA ANCHA SION SOBRE LAS LÍNEAS RESIDENCIALES. SUJETO A DISPONIBILIDAD TÉCNICA, GEOGRÁFICA Y CUPO EN LA CENTRAL TELEFÓNICA. SINECTIS S.A. FLORIDA 537 4TO PISO. CIUDAD DE BUENOS AIRES. CUIT 30-68589598-2. CONSULTAR CONDICIONES DE LA PROMOCIÓN EN WWW.SION.COM.AR

GÉNERO PUZLES COMPAÑÍA LEVEL-5 DISTRIBUCIÓN NINTENDO SITIO PROFESSORLAYTONDS.COM MULTIJUGADOR NO POSEE

DS

PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

ENCANTO INGLÉS, TALENTO JAPONÉS

La saga Professor Layton ha sido una de las grandes perlitas disponibles para Nintendo DS, uno de esos juegos que llegan al corazón de forma instantánea y que nos resulta imposible imaginar en alguna otra consola. Incluso ahora, cuando ya parecía agotada la mecánica de exploración y resolución casi constante de enigmas, la gente de Level-5 nos deleita con un producto maravilloso, quizás el mejor de la saga. Professor Layton and the Unwound Future vuelve a hacer hincapié en el mismo protagonista y su aprendiz, quienes esta vez tendrán que ir resolviendo enigmas por las calles de Londres en el futuro.

A diferencia de lo que sucedía en las anteriores entregas, los puzles han sido diseñados de modo tal de que casi no se repiten durante la aventura, por más que el número final supera ampliamente la centena. La dificultad de los mismos va ascendiendo en simultáneo con el transcurso de la historia, pero la utilización del sistema de pistas a cambio de monedas resulta no sólo efectiva, sino que además nos obliga a explorar los escenarios y pensar un poco. A su vez, se agrega un aspecto fundamental para mantener enganchado al jugador durante un mínimo de veinte horas de juego. Nos estamos refiriendo a la historia, por lejos la más intrigante, compleja y encantadora de la serie. Todo esto presentado a través de una ambientación muy cuidada, con unos gráficos bellísimos que por suerte se complementan con una jugabilidad perfectamente resuelta para la utilización del stylus. Ni hablar del sonido, capaz de deleitar al más duro de los usuarios con unas melodías sensacionales. En definitiva, no tenemos más que palabras de elogio para este nuevo Professor Layton. Por supuesto que tiene algunos defectos, pero la suma de las partes da como resultado un juego indispensable para todo fanático de la portátil de Nintendo. **666**

El argumento del juego es lo que mantiene a los usuarios enganchados, incluso más que los maravillosos puzles. Personajes fenomenales, misterio, tensión e incluso una pizquita de romance hacen de Professor Layton and the Unwound Future una verdadera joya narrativa.

MARAVILLOSA HISTORIA, ENIGMAS Y APARTADO AUDIOVISUAL.

NO SE DIFERENCIA DEMASIADO DE LAS VERSIONES PREVIAS.

PUNTAJE **9.0** ENIGMÁTICO

SONY PSP

UFC 2010 UNDISPUTED

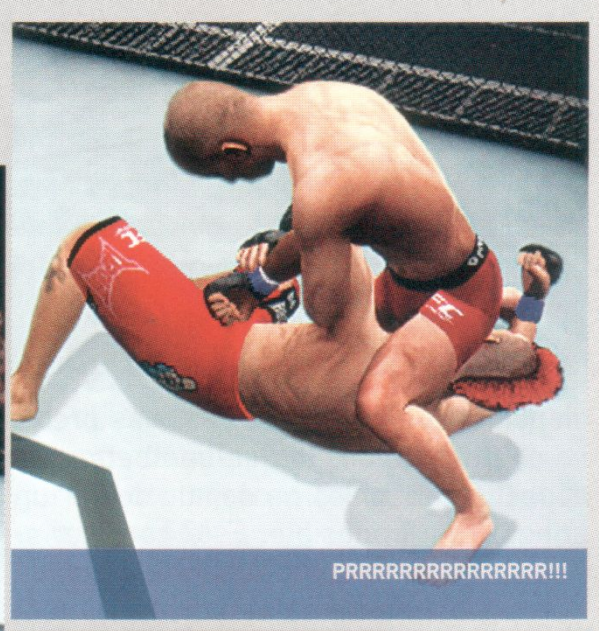
A LOS BIFES TAMBIÉN EN PORTÁTILES

El género de las artes marciales mixtas ha tenido una gran acogida en el mundo de los videojuegos a través de la saga UFC, creada por la gente de THQ tras haber sido rechazada por Electronic Arts en su momento. La versión 2009 ya prometía bastante, terminando de afianzarse la franquicia con una excelente edición lanzada hace unos meses para Xbox 360 y PlayStation 3. Tanto nos gustó el juego que en su momento decidimos hacer un mini torneo, que seguramente habrán visto en el Resumen Loaded. Pero faltaba el lanzamiento de la edición para PSP, de la cual mucho no se sabía hasta ahora. Afortunadamente el resultado ha sido remarcable, lográndose una adaptación fiel de esta modalidad de combates. A diferencia de otros juegos de pelea, la versión de UFC 2010 para PSP modifica un poco el esquema de control, pero de un modo lógico y sin perder complejidad. Quien tenga algo de experiencia con las demás ediciones estará realizando todo tipo de maniobras un par de minutos después de cargar el juego por primera vez. En cuanto al apartado estético, también se notan algunas limitaciones tanto en lo referente a los gráficos, como en el audio. En ese sentido queda la sensación de que la portátil de Sony da para un poco más. De todos modos, la esencia del producto original ha sido captada casi a la perfección. Una centenera de luchadores disponibles, un modo multijugador ad-hoc de primer nivel y un interesante desarrollo en el modo carrera ofrecen largas horas de diversión. Vale señalar, de todos modos, que quienes hayan disfrutado de las versiones para sobremesa no se encontrarán con algo revolucionario, y los meses que separan a esta versión del lanzamiento originario no han agregado algo sustancial. De todos modos ya estamos hilando demasiado fino, y como conclusión no podemos menos que recomendar la compra de UFC 2010, un producto entretenido como pocos. **666**

¿LO SABÍAS?

LOS RECORTES MÁS IMPORTANTES DE ESTA VERSIÓN PARA PORTÁTILES TIENE QUE VER CON UNA LÓGICA DISMINUCIÓN EN LOS GRÁFICOS Y UN, NO TAN LÓGICO, RECORTE EN EL AUDIO. POR FORTUNA EL JUEGO MANTIENE SU ESENCIA JUGABLE TANTO EN SU CONTROL, COMO EN LAS MODALIDADES.

A pesar del éxito a nivel críticas, las versiones para consolas hogareñas no han vendido lo se esperaba de ellas.



PRRRRRRRRRRRRRR!!!

SISTEMA DE PELEAS QUE GARANTIZA HORAS Y HORAS DE DIVERSIÓN.

RECORTES AUDIOVISUALES. DEFECTOS DE LAS OTRAS VERSIONES SIGUEN ESTANDO.

PUNTAJE **8.0** SUMISO

GÉNERO PELEA **COMPAÑÍA** YUKE'S **DISTRIBUCIÓN** THQ **SITIO** COMMUNITY.UFCUNDISPUTED.COM **MULTIJUGADOR** DOS JUGADORES

GÉNERO DEPORTIVO COMPAÑÍA EA CANADA DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS SITIO EA.COM/INTL/FOOTBALL/FIFA MULTIJUGADOR 22 JUGADORES

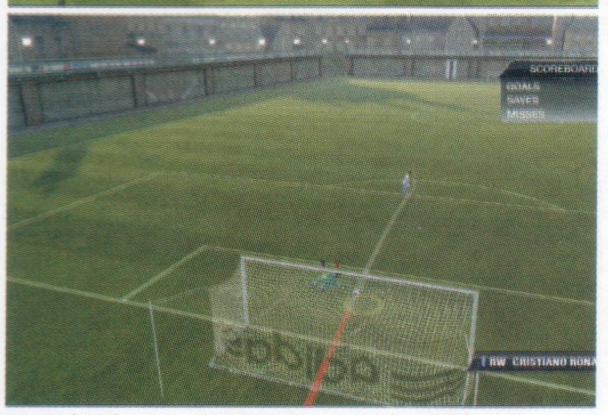
FIFA 11

EL TIKI TIKI LLEGA A LAS CONSOLAS

▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360

La espera para FIFA 11 ha sido bastante escasa, casi imperceptible. Al haber tan poco tiempo de desarrollo entre las versiones de una misma franquicia nos preguntábamos qué tanto los desarrolladores iban a poder retocar, más allá de las clásicas actualizaciones anuales. Increíblemente, la gente de EA se las ha arreglado para mejorar de modo sustancial la jugabilidad, modificando algunos aspectos que no terminaban de cerrarnos. Veamos.

Como bien dijimos, el cambio más notorio de FIFA 11 se da en la jugabilidad, en el control mismo de los futbolistas durante el partido. Desde el vamos, los movimientos lucen más suaves, livianos, para nada forzados. El control de las gambetas a partir de los dos sticks disponibles en el mando es más preciso que nunca, por lo que gambetear en espacios reducidos ha dejado de ser un anhelo casi imposible. Esta característica se ha visto complementada por un nuevo sistema de pelea por el balón, a partir del cuál los jugadores deberán disputar con todo su cuerpo la tenencia de la pelota. Si bien a veces se abusa de dicho recurso, la implementación no sólo es correcta, sino que agrega un componente necesario para captar la esencia de la relación ataque-defensa dentro de un partido. Por supuesto que estas características se combinan con la implementación de un esquema de personalidades, que incorpora al juego varios movimientos característicos de los futbolistas más conocidos. Lejos de ser un elemento decorativo, las maniobras resultantes pueden llegar a ser vitales al momento de enfrentarse a rivales de alto nivel. Para cerrar un poco el tema de la jugabilidad, debemos hablar de el balón o, mejor dicho, su reacción ante los impactos. En este sentido, por un lado tenemos el nuevo sistema de pases, quizás el más complejo visto hasta la fecha en un juego de fútbol, y que funciona de mil maravillas. Piénsese que antes cualquier equipo podía llegar tocando al área rival con facilidad, mientras que ahora la efectividad de los pases dependerá en gran medida de la aptitud técnica del futbolista, además del timing del usuario. Por otro lado tenemos el impacto del balón con potencia, trátese de centros o de remates al arco. Este aspecto ha sufrido una leve mejoría, notándose parábolas más realistas, y un mayor número de variantes,

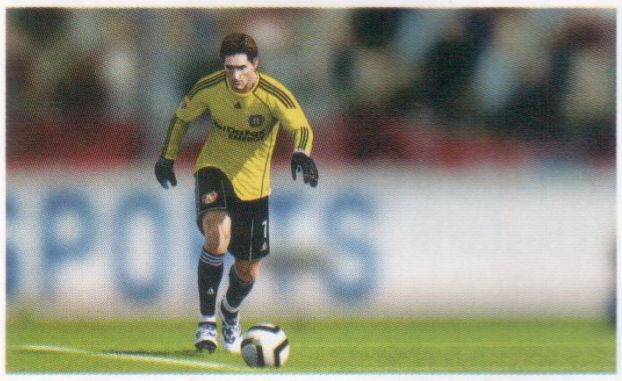


que incluyen la mayor utilización de los golpes con el empeine. Lo único que lamentamos es que los cabezazos sigan siendo tan engorrosos y poco creíbles, por lo que en partidas entre expertos el recurso a los centros resulta poco práctico.

Resta hablar de las opciones y modalidades. Empecemos por estas últimas, diciendo que no se han incorporado

ESTE ATREVIDO ARQUERO INTENTA ATAJAR EL EPÍGRAFE, PERO NO LO LOGRARÁ

La inteligencia artificial también ha sufrido cambios notables, tanto en ataque como en defensa. En los niveles más elevados de dificultad puede verse como los equipos controlados por la computadora son capaces de desplegar un fútbol vistoso y eficaz.



MENOS MAL QUE C.M. ES EL DELANTERO Y NO EL ARQUERO PORQUE SINO SE LA METEN DE TODOS LADOS

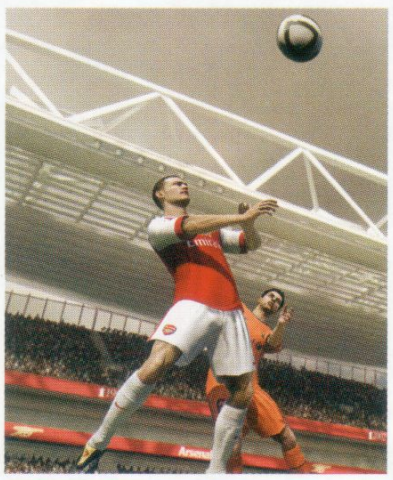
mayores novedades en cuanto a las opciones en línea, lo cual no puede considerarse un defecto, en el sentido de que ya hay modos suficientes como para competir de cualquier forma. La introducción de la posibilidad de controlar también al arquero suma muchísimo en este sentido, más de lo que podía pensarse a priori. Con respecto a las opciones tácticas y menúes, no se ha incorporado nada significativo, dando lugar al punto más flojo del conjunto. A diferencia de las opciones de creación y configuración, que se han desarrollado al máximo. En lo referente al apartado audiovisual se ha producido una ligera mejora, que se nota en el aspecto general de las partidas. La ambientación luce más detallada y, sobre todo, armónica en su conjunto pero fastuosa al mismo tiempo. Como conclusión podemos decir que se trata de un juegazo de fútbol, con mejoras notables, quedando algunos detalles en el tintero que seguramente serán pulidos en próximas entregas. **666**

SISTEMA DE PASES Y PERSONALIDADES. PARTIDAS ONLINE. REALIZACIÓN TÉCNICA.

DETALLES DE JUGABILIDAD MERECEN RETOQUE. NULA INNOVACIÓN EN TÁCTICAS, ESTRATEGIAS Y MENÚES.

PUNTAJE **9.0** PUNTERO

PC



FIFA 11
NUEVA GENERACIÓN

Las anteriores entregas para PC de la saga FIFA habían sido, lisa y llanamente, un espanto. Mientras que las versiones para Xbox 360 y PS3 habían evolucionado de modo más que favorable, destronando al hasta hace unos años imbatible Pro Evolution Soccer, la versión para PC se había quedado en el tiempo. Gráficos añejos y jugabilidad tosca, sin brillo, fueron las dos principales características de las anteriores ediciones de FIFA en esta plataforma. Pero todo ha cambiado. Este año los muchachos de Electronic Arts han decidido poner manos a la obra y adaptar el motor gráfico que tanto rédito les dio en consolas, sin que ello traiga aparejado unos requerimientos excesivos de hardware. Más bien todo lo contrario. De este modo el juego luce muchísimo mejor, lo que se complementa con una jugabilidad acorde a los tiempos actuales. Pero no nos confundamos. Los desarrolladores volvieron a poner todas sus fichas en las ediciones para consolas, por lo que las innovaciones de FIFA 11 analizadas en este mismo número no están presentes en esta versión para PC. Olvídense de disfrutar los caracteres distintivos en la personalidad de los jugadores, o del nuevo sistema de pases, por poner algunos ejemplos. De todos modos, la diferencia con lo que pudimos ver el año pasado es notable. Para que se den una idea, podríamos hablar de un mix entre el núcleo jugable de FIFA 10 para consolas, con algunas mejoras propias de la edición para la Copa del Mundo, en especial en lo relativo a la inteligencia artificial. Claro que hay algunas características distintivas muy interesantes, tales como la posibilidad de jugar vía LAN o de comunicarse a partir de VOIP. En definitiva, la conclusión es clara. Si tienen una consola de alta definición, esta versión no puede competir con sus pares. Pero si únicamente juegan con PC, como aquellos hardcore gamers de antaño, FIFA 11 es un enorme paso adelante en la franquicia. **666**

El juego tiene soporte pleno para casi todos los pads disponibles en el mercado, además de que los requerimientos mínimos para poder disfrutarlo a pleno son bastante accesibles.

¿LO SABÍAS?
EA ANUNCIÓ ESTA VERSIÓN PARA PC COMO LA PRIMERA EN CONTAR CON UN MOTOR "NEXT GEN".

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	WINDOWS XP/VISTA/7
MICRO	INTEL 2.4 GHZ
MEMORIA	2 GB RAM
VIDEO	RADEON HD 3870 GEFORCE 8800 GT

GRÁFICOS DE PRIMER NIVEL. JUGABILIDAD ULTRA MEJORADA. JUGAR POR LAN.

NO CONTIENE LAS SUSTANCIALES NOVEDADES INTRODUCIDAS EN LAS VERSIONES DE CONSOLAS DE ESTE AÑO.

PUNTAJE 8.0 SUBCAMPEÓN

GÉNERO DEPORTIVO **COMPAÑÍA** EA CANADA **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS **SITIO** EA.COM/INTL/FOOTBALL/FIFA **MULTIJUGADOR** 22 JUGADORES

LOS NUEVOS INSTRUMENTOS SON IGUAL DE HORRENDOS QUE EL JUEGO.

▶ PLAYSTATION 3/XBOX 360/NINTENDO WII

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

EL ROCK DE LA MINORIA

Año 2010. Cinco Guitar Hero, dos Rock Band, miles de Singstar. Incluso un penoso Rock Revolution. Y a Neversoft se le ocurrió la graciosísima idea de bloquear temas en el modo Quickplay, para destrabarlos en el modo "historia". Un ultraje. ¿No aprendimos nada?

▶ Por más lugar que ocupe en nuestros corazones, Guitar Hero se ha convertido oficialmente en una franquicia zombi. La sexta iteración, apodada "Warriors of Rock", lo confirma demostrando que Activision no tiene la más pálida idea de a qué público apuntar. Primero, la poca (poquísima) novedad, de la mano de un modo "historia", en donde, siguiendo una zonza historia -muy a lo "Tenacious D"- narrada por el mismísimo Gene Simmons, elegimos un personaje con poderes especiales, como la capacidad de mantener el multiplicador en 2X todo el tiempo o un escudo que nos protege de los pifies y nos mantiene la racha de notas. Al desbloquear todos los personajes tendremos acceso a sus poderes, para utilizarlos en versiones especiales de los temas. El modo historia es sencillamente aburrido, excepto para un público muy selecto, como los fanáticos de Rush, ya que uno de los "jefes" se compone del interminable tema 1221 de esa banda. Pero el resto se verá defraudado por la poca accesibilidad de los temas, con muy pocas excepciones, como el esperado Bohemian Rhapsody de Queen. Los juegos musicales modernos se destacan especialmente en el modo multijugador, con el cual podemos animar fiestas y perder el poco respeto que nos tienen nuestros amigos gracias a nuestras imitaciones de Mick Jagger y Kurt Cobain (en mi caso en particular, apodado por mis allegados como "el Turco Bein"). Warriors of Rock no cuenta con ninguna mejora en ese apartado. Su monotonía musical tampoco ayuda, aunque hay que destacar que el género metalero le gusta a muchos. Pero hay una particularidad que lo termina de hundir: el orden de las notas dejó definitivamente de ser una emulación del instrumento para convertirse en una batalla por tocar todos los puntitos de la pantalla, creando una brecha insondable entre el jugador que se quiere divertir con sus amigos, y el juego. La parte vocal también sigue siendo mediocre. Todo nos da la pauta que los desarrolladores ni siquiera lo intentaron. No sentís la música, no estás tocando un instrumento, y el único que podría sentir empatía por lo que presentan en pantalla es Rainman. Y a pesar de esta caracterización lapidaria, existe un pequeño nicho, el metalero solitario, al que le dedicaron este título. Para ellos, he aquí un juego para pasar el rato. Para el resto, crucemos los dedos para que Harmonix no desvaríe con Rock Band 3. **Rockman**

CUANDO SOMOS GROSOS CON LA GUITARRITA, LOS PERSONAJES SE TRANSFORMAN EN BICHOS RAROS.

GRÁFICAMENTE NO SE DESTACA. DE HECHO LA VERSIÓN DE WII ES IDÉNTICA A LA DE LAS CONSOLAS "MAYORCITAS".

¿LO SABÍAS?

LA VERSIÓN DE DS DEL JUEGO SE PUEDE UNIR A LA WII PARA JUGAR DE "ROADIE", UN FANÁTICO QUE AYUDA A UNO DE LOS JUGADORES TIRANDO PODERES O SELECCIONANDO LOS TEMAS AL VUELO. EN TOTAL SE PUEDEN CONECTAR CUATRO DS A LA VEZ, PUDIENDO JUGAR DE A OCHO JUGADORES A LA VEZ, CUATRO CON INSTRUMENTOS Y CUATRO "ROADIES".

¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ LA VERSION DE XBOX 360 EN GARBARINO Y LA VERSIÓN DE PS3 Y EN SONY STYLE.

TODO LO QUE TENÍA EL MODO MULTIJUGADOR DE GUITAR HERO 5.

NO TENÍAN GANAS DE HACER UN JUEGO NUEVO. UN ESPANTO PENSADO PARA JUNTAR MONEDITAS.

PUNTAJE
5.5
NO HAY BIS

GÉNERO MUSICAL **COMPAÑÍA** NEVERSOFT/VICARIOUS VISIONS **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION **SITIO** GUITARHERO.COM **MULTIJUGADOR** 4 JUGADORES/8 JUGADORES (WII)/8 JUGADORES ONLINE

▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360

QUANTUM THEORY

GEARS OF CRAP

▶ Señoras y señores, tenemos en nuestras manos al supuesto Gears of War japonés, el nuevo proyecto apadrinado por Tecmo Koei que todos anunciaban con bombos y platillos en algunas exposiciones de videojuegos. ¡Y apesta! Realmente es para tomárselo con humor, porque en la redacción llegamos a pensar que se trataba de un juego, al menos, decente. Para decirlo en pocas palabras, se trata de un mediocre clon de la obra de Epic. Irrelevante gráficamente, con una jugabilidad poco pulida. Sin cooperativo. Imagínense una sucesión de niveles poco detallados, en donde una y otra vez deberán derrotar a enemigos cuya inteligencia es inferior a la de Ricardo Fort, que además aparecerán de cualquier lado, desafiando toda lógica. Para colmo los desarrolladores se ocuparon de emular cada detalle del esquema de control de Gears of War, pero aún así resulta casi imposible apuntar con precisión. A esto debemos sumarle una historia llena de estereotipos, cuya mayor virtud es la de terminar rápidamente, tras unas pocas horas de juego. Y lo peor de todo es que no hay modo cooperativo. Se preguntarán cómo puede ser, si en las imágenes vemos a dos personajes juntos en pantalla. Bueno, el problema es que únicamente la –patética- inteligencia artificial será capaz de controlarlo, con la salvedad de que podremos realizar algunos combos especiales en conjunto. Aún así, podríamos llegar a perdonar los defectos, los escasos valores de producción –con la salvedad de las escenas intermedias, muy bien logradas-, y el hecho de que copie al pie de la letra a un clásico del género. Pero no podemos pasar por alto que se trata de un juego de acción en tercera persona que aburre. De este modo, Quantum Theory ha pasado de ser la gran promesa del mundo oriental a convertirse en un firme candidato al olvido. **666**

La publicación de Quantum Theory fue demorada unos meses para que el juego fuera pulido. No se notó.

PARECE QUE LOS CREATIVOS MIRARON MUCHOS COMICS DE IMAGE ONDA WETWORKS Y WITCHBLADE PARA INSPIRARSE

¿LO SABÍAS?

EL ARGUMENTO DEL JUEGO GIRA EN TORNO AL ATAQUE DE UNA MATERIA OSCURA EN UN AMBIENTE POST APOCALÍPTICO. ASÍ DE BIEN SUENA LA COSA, PERO LES ASEGURAMOS QUE NO ENCONTRARÁN NADA INTERESANTE EN EL DESARROLLO DE LA AVENTURA.

LAS ESCENAS INTERMEDIAS. .

ABURRIDO, REPETITIVO, ABURRIDO, POCO ORIGINAL, Y ABURRIDO.

PUNTAJE **3.0** MONCHO

GÉNERO ACCIÓN EN 3RA PERSONA **COMPAÑÍA** TEAM TACHYON **DISTRIBUCIÓN** TECMO KOEI **SITIO** TECMO.CO.JP/PRODUCT/QT **MULTIJUGADOR** 8 JUGADORES EN LÍNEA

XBOX 360

ESTOS DOS IRRECONCILIABLES ENEMIGOS SE ENFRENTAN POR ENÉSIMA VEZ EN LO QUE PROMETE SER EL COMBATE DEL SIGLO

PLANTS VS ZOMBIES

UN COMBO IMPERDIBLE

El adictivo título de PopCap que hiciera furor en PC –revisado en Loaded 59- llegó a la consola de Microsoft, y con yapa. La versión en disco para Xbox 360 no sólo incorpora el espectacular título que da su nombre a la compilación, sino además los no menos adictivos Peggle y Zuma.

La temática de Plants vs. Zombies pasa por defender nuestra casa del asedio de una horda de zombis, empleando para ello las plantas de nuestro jardín. Esta sencilla y a la vez bizarra idea da lugar a un estratégico en tiempo real con un ritmo y un nivel de adicción fenomenales. Plants vs. Zombies cuenta con una estética apta para todas las edades, dotada de un maravilloso sentido del humor, que se impone como uno de los mayores atractivos de este título. Las más de 40 plantas disponibles poseen un diseño adorable y simpatiquísimas sonrisas. Sin embargo, es en el diseño y la variedad de zombis donde la gente de PopCap se luce, presentando enemigos caricaturescos que nos arrancan más de una carcajada, y dotados de habilidades realmente muy bien pensadas.

La jugabilidad –con un control bien adaptado al pad de 360- emplea el concepto de "Tower Defense" muy ingeniosamente, incorporando dificultad progresiva y una curva de aprendizaje perfecta. La misma divide el jardín en cinco "hileras" por las cuales los zombis se desplazan intentando llegar al final de las mismas, e introducirse en nuestra casa. Para defendernos, contamos con las habilidades de distintas plantas que podemos plantar, empleando un sistema económico que nos hace juntar "solcito" para adquirirlas.

Con una versión actualizada como bandera y otros dos excelentes títulos como valor agregado, Plants vs. Zombies para Xbox 360 es un paquete fantástico, lo que, sumado a su bajo costo -tan sólo 19,99 dólares en Estados Unidos- lo convierten en una oferta irrechazable. **Erwin**

¿PREFERÍS JUNTAR SOLCITO O JUNTAR CEREBRITO?

Además de los clásicos modos Adventure, Mini Games, Puzzles, Survival y Zen Garden, esta versión incluye soporte multijugador, con un modo cooperativo, así como un fantástico modo competitivo, en el cual un jugador emplea a las plantas y el otro a los zombis, y un nuevo minijuego, Heavy Weapon.

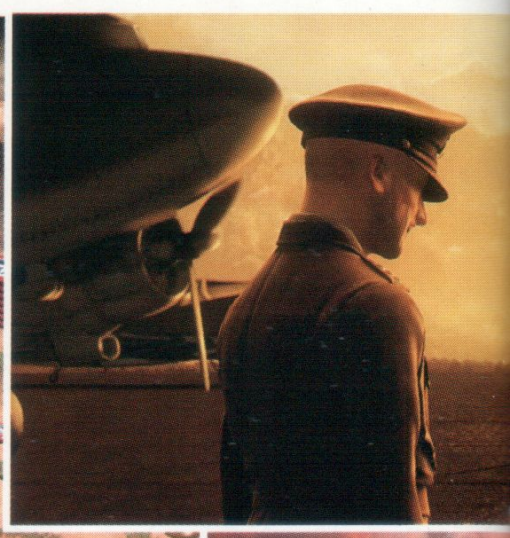
JUGABILIDAD, CONTROL, MODO MULTIJUGADOR Y MUCHOS EXTRAS. PEGGLE Y ZUMA DE BONUS.

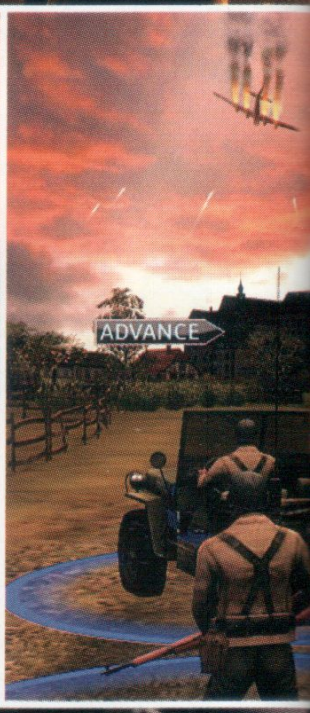
COMO TODO LO BUENO, EN ALGÚN MOMENTO SE TERMINA.

PUNTAJE **9.0** PLANTALO

GÉNERO ESTRATEGIA **COMPAÑÍA** POPCAP GAMES **DISTRIBUCIÓN** POPCAP GAMES **SITIO** WWW.POPCAP.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES COOPERATIVO Y COMPETITIVO

GÉNERO ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL **COMPAÑÍA** EUGEN SYSTEMS **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT **SITIO** WWW.RUSEGAME.COM **MULTIJUGADOR** COMPETITIVO Y COOPERATIVO / HASTA 8 JUGADORES





▶ PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3

R.U.S.E.
ENSALADA DE ESTRATEGIA

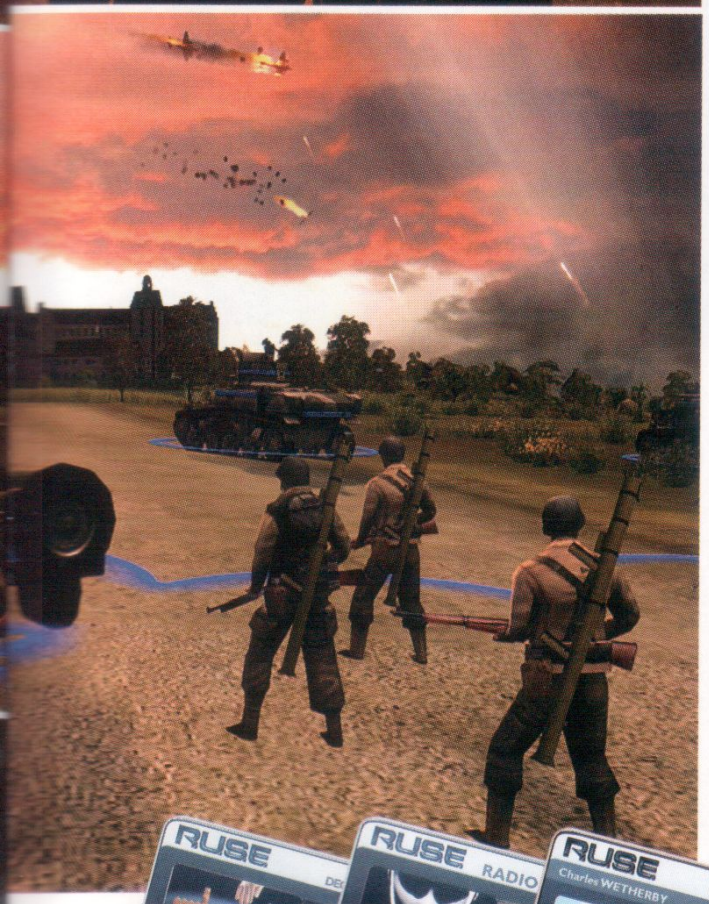
▶Los que vivimos de jugar y comentar videojuegos (pobres mártires de una sociedad cruel, ¡lloren por nosotros!) solemos prender una vela cada noche rogando por que llegue un juego verdaderamente original, que reinvente un género desde cero y nos sorprenda a cada minuto. Quizás Ubisoft nos manda R.U.S.E. para que dejemos de rezar tanto y no nos confundamos la originalidad con calidad.

Ya desde el nombre, R.U.S.E. se hace difícil de entender. Es un juego de palabras en inglés, ya que la palabra "ruse" significa engaño y las iniciales representan la expresión "Engaño mediante el uso de ambiente estratégico". ¿Queda más claro? ¿No? Era de imaginarse. En esencia, R.U.S.E. es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la segunda guerra mundial. Comparte las mecánicas básicas de construcción de estructuras y producción de unidades de cualquier juego del género.

Pero eso es sólo la superficie. Los "engaños" de los que habla el título son simplemente cartas que el juego otorga de acuerdo a nuestros resultados. Algunas nos permiten ocultar nuestras edificaciones o espiar información sobre la fuerza enemiga, otras crean unidades y edificios "fantasma", para jugar con la mente de nuestros adversarios. Sin embargo, las cartas que más utilizaremos dan ventajas simples como un aumento de la velocidad de nuestras unidades o la construcción de los edificios.

Los mapas de R.U.S.E. son gigantescos, y el elaborado motor gráfico nos permite realizar acercamientos de cámara vertiginosos. Podemos ver la acción como si estuviéramos ahí, o si preferimos, echar la cámara para atrás y ver el mapa como si fuera un juego de tablero. El efecto no sólo es espectacular, sino que es absolutamente inútil. Cualquiera que tenga experiencia con juegos de estrategia en tiempo real, sabe que no tiene sentido ver la batalla de cerca. Cuando los acercamientos pierden la novedad, nunca más los volveremos a usar.

El modo de un jugador es corto y de la historia mejor no hablar. R.U.S.E. es par-



¡CHICOS! ¡CHICOS! YA SALIERON LAS CARTAS COLECCIONABLES DE NUESTROS MILICOS FAVORITOS

SISTEMAS DE CONTROL

R.U.S.E. es uno de los primeros juegos en ofrecer control de Playstation Move además del clásico DualShock 3 y el control de Xbox 360. Los valientes soldaditos de Loaded probaron los tres tipos de control (Mouse, Control de consola y Move) y los organizaron por rango.

COMANDANTE MOUSE

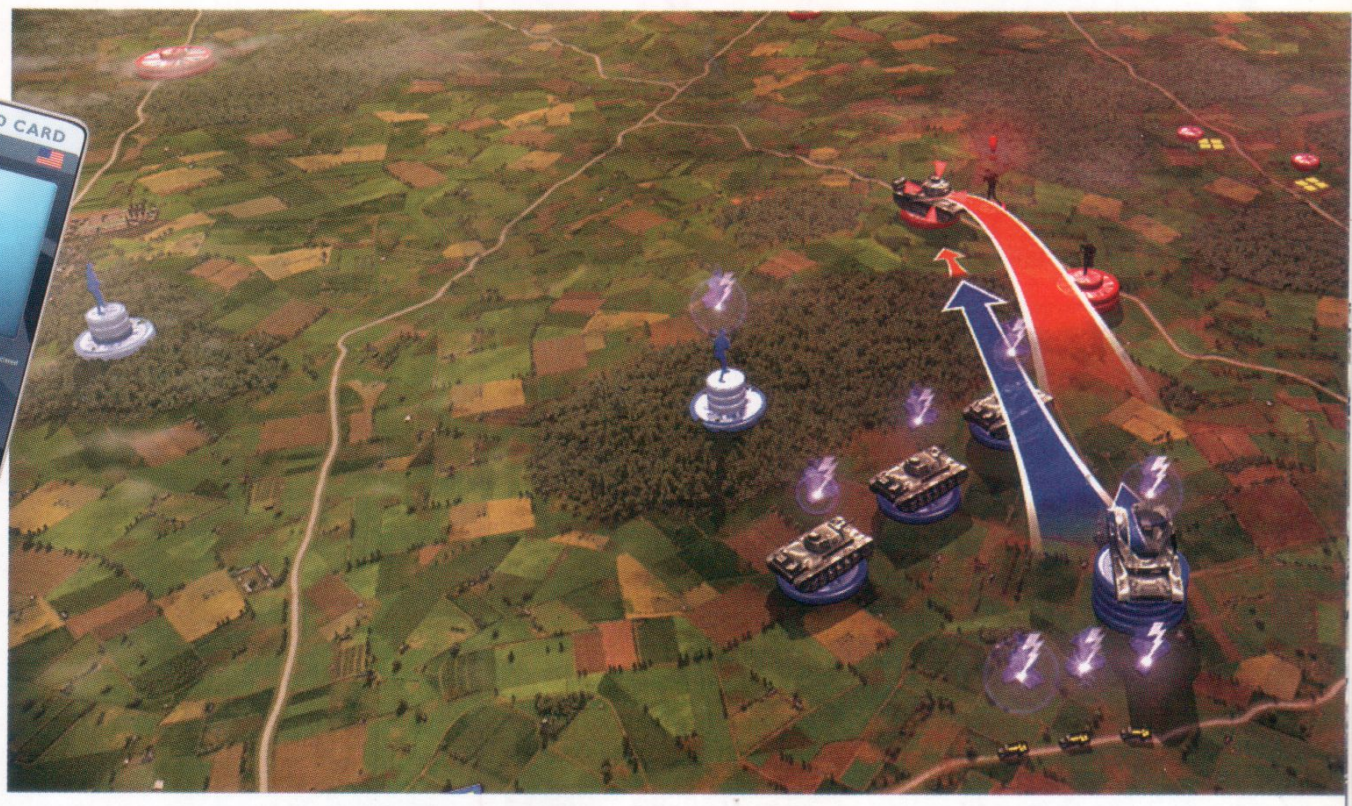
Cualquier juego que requiera velocidad a la hora de seleccionar unidades y darles sus órdenes respectivas requiere la capacidad de respuesta del mouse, lo que hace que R.U.S.E. se juegue un poco mejor en PC. Pero solo un poco.

GENERAL MOVE

Como pueden leer en otra sección de la revista, Ubisoft apostó fuerte por este nuevo control de PlayStation 3. Y como en todo el juego, se nota un gran esfuerzo por parte de los desarrolladores por aprovechar todas las capacidades del Move. La selección de unidades es precisa, no existe retraso entre nuestro movimiento y el del cursor en pantalla, y lo más divertido: cuando eliminamos una unidad enemiga, la bola de colores del Move estalla en rojo y el controlador se sacude como si hubiera sentido una explosión a distancia. R.U.S.E. con Move es toda una experiencia.

CABO PRIMERO CONTROL

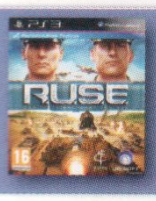
Todo desarrollador sueña con implementar un sistema de control que permita jugar estrategia en tiempo real en una consola. Sigan soñando, porque R.U.S.E. no lo hace realidad.



te de una preocupante camada de juegos que toma la campaña individual como un entrenamiento para el modo multijugador. Pero ahí es donde este juego muestra sus verdaderas armas. Jugar contra un amigo es un placer, ya que usar las engañosas cartas y otras posibilidades del combate como emboscadas y ataques sorpresa genera la satisfacción que falta en el modo de un jugador.

La calidad del trabajo de Eugen Systems se nota en cada pequeño detalle de R.U.S.E., desde el diseño espectacular de los menús, hasta la forma en la que el juego transmite información a través de marcadores de texto que responden a nuestros movimientos de cámara.

Por eso es una lástima decir que esta apuesta de Ubisoft por renovar el género de estrategia no alcanza el nivel que esperábamos. Las famosas cartas de engaño resultan limitadas en el combate, la historia es atroz, y los enormes mapas hacen que la duración de cada partida se extienda hasta niveles intolerables. La originalidad de R.U.S.E. es innegable, y quizás en una segunda entrega Eugen Systems logre equilibrar cantidad de ideas con calidad de diseño. **Fichinescu**



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN SU VERSION DE PS3 EN LAS SUCURSALES DE SONY STYLE Y WAL-MART

PC RECOMENDADA
MICRO PENTIUM D 3.5 GHZ O ATHLON 64 3500+2 GB
MEMORIA 2 GB
VIDEO RADEON X1900 O GEFORCE 7800

LA VARIEDAD DE IDEAS Y NOVEDADES QUE TRAE AL GÉNERO.

EL POCO USO QUE SE LE DA A ESAS IDEAS.

PUNTAJE
7.0
R.A.R.O.

GÉNERO ESTRATEGIA POR TURNOS **COMPAÑÍA** FIRAXIS **DISTRIBUCIÓN** 2KGAMES **SITIO** WWW.CIVILIZATION5.COM **MULTIJUGADOR** COMPETITIVO / HASTA 16 JUGADORES

CIVILIZATION V

V DE VENERABLE

Cada videojuego, hasta la superproducción de mayor presupuesto, tiene su momento de debilidad, un breve destello que nos prueba que la industria fichinera todavía tiene mucho camino que recorrer. Puede ser un pésimo doblaje al español, el arma de nuestro protagonista incrustándose en una pared como si fuera una transparencia, o el caso más común de todos: inteligencia artificial que actúa de forma irracional y robótica, con poco de inteligencia y mucho de artificial.

Parece raro comenzar la crítica de un juego hablando de un aspecto tan específico de su diseño, pero no es casualidad, ya que esta quinta entrega de la serie Civilization no es exactamente una secuela. El primer Civilization, creado por Sid Meier en 1991, es una leyenda de la estrategia. Una obra que definió su propio género, continuado con mayor o menor éxito por clásicos con mérito propio como Rise of Nations o Age of Empires. Cada uno de los cinco Civilization ha refinado la fórmula, actualizando la parte gráfica y simplificando la interfaz, pero cambiando lo menos posible para mantener la estructura en su lugar. Por eso decepciona ver que el talón de Aquiles de esta respetable serie no se ha movido de su lugar en casi veinte años.

Para los que no están familiarizados, repasemos los puntos básicos: Civilization es un juego de estrategia por turnos. El jugador interpreta el rol de un gobernante ficticio, una especie de inmortal que llevará a su tribu de nómades a convertirse en un imperio a lo largo de 6000 años de historia.

La premisa es ambiciosa y el diseño elegante y preciso. El jugador construye y

¿LO SABÍAS?

OTRA DE LAS GRANDES NOVEDADES DE CIVILIZATION V ES LA INCLUSIÓN DE LAS CIUDADES-ESTADO, PODEROSAS URBES QUE NO DEPENDEN DE NINGÚN IMPERIO PERO PUEDEN COMERCIAR Y ALIARSE EN CONTRA O A FAVOR DEL JUGADOR. ES IRÓNICO QUE LAS DECISIONES POLÍTICAS DE LAS CIUDADES-ESTADO SUELEN TENER MÁS SENTIDO QUE LAS GUERRAS DELIRANTES DE LAS CIVILIZACIONES MÁS DESARROLLADAS DEL JUEGO.

administra ciudades, expande sus fronteras, y conoce otros gobernantes que se convertirán en aliados o enemigos. Hay varias formas de ganar y uno puede cambiar de objetivo mientras juega: el dictador debe exterminar toda civilización foránea. El pacifista debe mediar entre guerras ajenas y fundar las Naciones Unidas. El soñador piensa en el futuro y envía una nave a colonizar otros planetas. En los niveles de dificultad más altos, donde debemos manipular cada detalle de nuestro imperio para no ser exterminados por aztecas o germanos, es imposible terminar una partida en una tarde, pero por algo dicen que Roma no se construyó en un día: pocos videojuegos transmiten la sensación de triunfo que se alcanza al conquistar el mundo conocido, sus líderes, y las estrellas.

La gran innovación de Civilization V es la distribución del mapa (el "tablero") en base a hexágonos en vez de los recuadros tipo ajedrez que usaron las cuatro versiones anteriores. Es el golpe maestro de esta revisión, ya que esa decisión sumada al enriquecimiento de las posibilidades tácticas de nuestras unidades y a la ahora altísima resistencia de las ciudades enemigas, hace que el combate vuelva a ser emocionante. La conquista de una ciudad capital puede tomar docenas de turnos, e involucrar a la mayor parte de nuestro ejército.

A este nuevo sistema de combate se suma un esperado tratamiento de "chapa y pintura", que enriquece mucho el aspecto visual del juego pero hace que sus requerimientos técnicos sean ridículamente altos. Las nuevas animaciones son llamativas pero completamente innecesarias, ya que mientras más alejamos la cámara del mapa, más arrastra nuestra humilde PC.

Y volvemos al tema de la inteligencia artificial. Aún en los niveles más altos de dificultad, los líderes enemigos se comportan de manera impredecible. A veces envían un ejército patético a atacar nuestra capital por sorpresa, y solo cuando estamos a punto de exterminarlos hacen patéticas ofertas de paz. Parecen tener terror a las invasiones marítimas, y problemas para calcular la distancia de sus propios ataques. El problema es notorio y distancia por completo al jugador.

Civilization V es el juego ideal para conocer esta saga, y el nuevo sistema de combate garantiza profunda diversión a los fanáticos de la estrategia. El modo multijugador está muy bien implementado (si uno consigue un amigo que quiera jugar 20 horas), y las pequeñas reformas a las reglas de política y religión son inofensivas. En casi todos sus aspectos alcanza la perfección, pero hasta que Firaxis no reprograme desde cero la inteligencia artificial, la cima del mundo seguirá siendo un lugar muy, muy solitario. **Fichinescu**

PC RECOMENDADA
OPERATIVO XP SP3
MICRO QUAD CORE 1.8 GHZGB
MEMORIA 4 GB
VIDEO ATI 4800 / GEFORCE 9800

LA NUEVA DIVISIÓN EN HEXÁGONOS DEL MAPA.

LA POCA INTELIGENCIA DE LOS LÍDERES ENEMIGOS.

PUNTAJE
8.5
CINCO-MPETENCIA

SI LOS DE SEGURIDAD PRIVADA NO TE CAEN DEMASIADO BIEN, ESTA ES LA FORMA IDEAL PARA DESCARGAR TU IRA

▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC

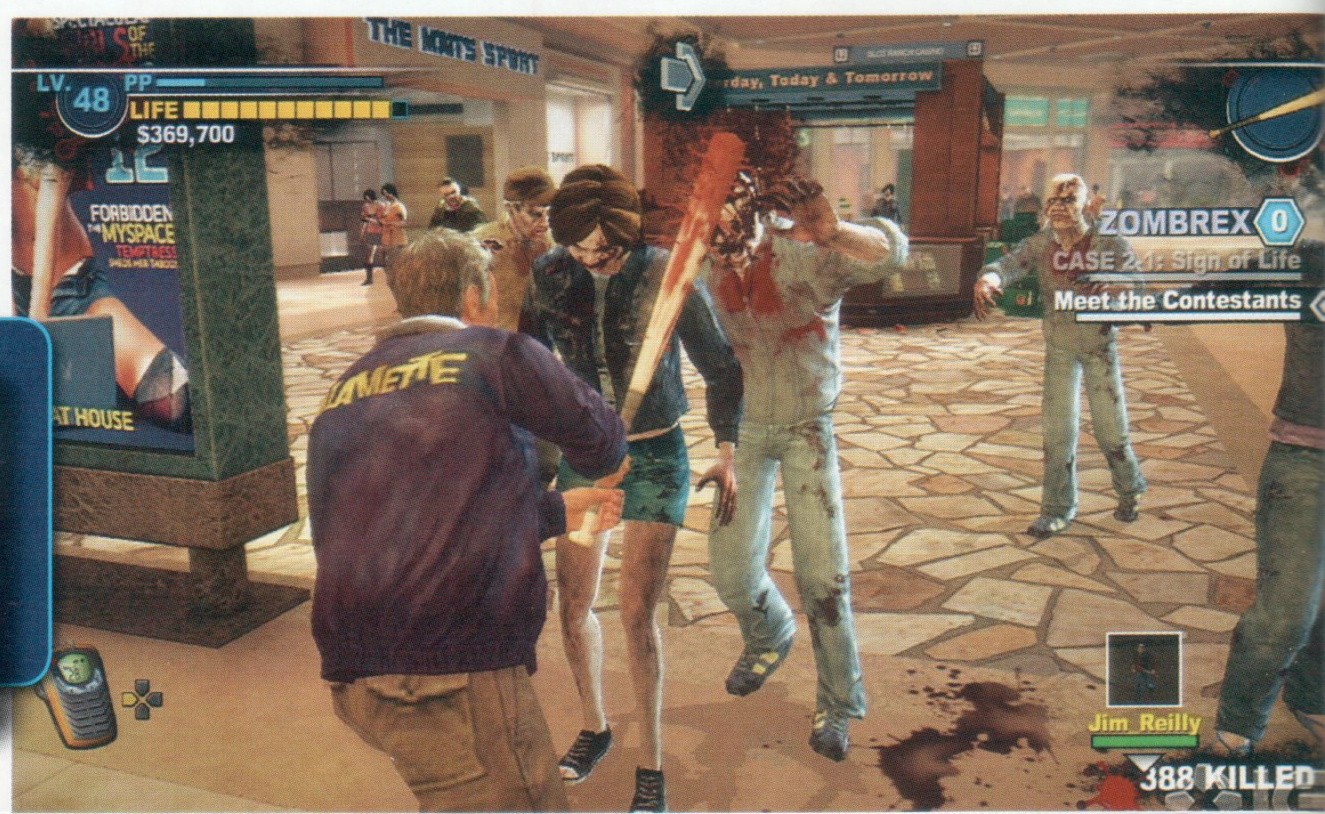
DEAD RISING 2

MÁS BRUTAL, MÁS COMPLEJO, MÁS... ZOMBIE

▶ Maxi, Erwin y yo –entre otros- compramos en su momento una Xbox 360 únicamente para poder jugar Dead Rising, un juego basado en las clásicas películas de zombies de George Romero, donde la idea principal era machacar no muertos con todo lo que apareciese en el escenario. Es decir, gráficos en alta definición y decenas de zombies en pantalla listos para ser asesinados. ¿Acaso alguien puede pensar en una mejor presentación para una consola de videojuegos recién lanzada al mercado? Lo cierto es que más allá de lo simple que puede parecer la premisa, Dead Rising supo convertirse rápidamente en todo un éxito, tanto a nivel comercial como a nivel crítica. Una secuela no sólo parecía inminente, sino que se antojaba necesaria para dejar contentos a los fanáticos. Tras varios años desde el lanzamiento de la edición original ya podemos decir que la segunda parte, que pasaremos a analizar, no era tan inminente..

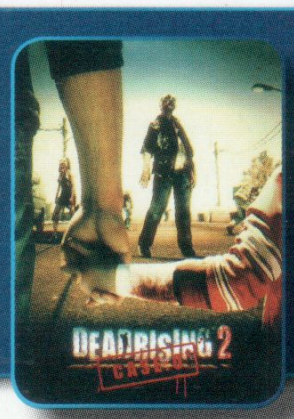
El argumento del juego nos pone en las botas de un nuevo personaje –o no tan nuevo, si pudieron disfrutar del prólogo-, llamado Chuck Greene, y que en su momento supo ser un gran campeón de motocross. Varios años han pasado desde los acontecimientos que dieron vida al primer Dead Rising, y las infecciones que dieron lugar al surgimiento de zombies están "controladas". Utilizando un concepto propio de la película Shaun of the Dead, esta secuela nos plantea un mundo donde los no muertos pasan a ser una mercancía más, siendo utilizados fundamentalmente para reality shows donde varios humanos compiten por destruirlos de modo salvaje. Esta crítica social, acompañada por otros elementos anecdóticos, como las organizaciones internacionales por los derechos de los no muertos, hacen de Dead Rising 2 un título con más sus-

EL RELOJ ES UNA HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PUESTO QUE SÓLO CONTAMOS CON TRES DÍAS



¿LO SABÍAS?

EN UN FUTURO EPISODIO DESCARGABLE, LLAMADO CASE WEST, EL PROTAGONISTA DE LA PRIMERA PARTE VOLVERÁ A DECIR PRESENTE EN LA AVENTURA.



CUANDO LAS PERSONAS SON DEJADAS A SU LIBRE ALBEDRÍO SE VAN CORROMPIENDO A LÍMITES INSOSPECHADOS

tancia de la que aparenta. Quizás el único inconveniente en este sentido tenga que ver con la falta de intensidad del guión en algunos puntos o, mejor dicho, la falta de consistencia. Esto se debe a que no se trata de un producto corto, y mantener el ritmo de una historia de zombies por más de doce horas no resulta nada sencillo. Aún así, la cantidad de momentos memorables es altísima, en especial gracias a los psicópatas, enemigos que a raíz de la plaga han enloquecido y dan lugar a situaciones por demás delirantes.

Hablemos un poco de la jugabilidad y del apartado audiovisual. Con respecto a lo primero, se mantiene intacta la esencia del original, pero con algunos agregados interesantes. Seguiremos participando en un mundo libre, donde podremos seleccionar misiones principales y secundarias, cuyos objetivos varían levemente, pero sin apartarse del concepto general. ¿Cuál es ese concepto? Sencillo, exterminar zombies con todo tipo de armas. Y las de fuego resultan

La modalidad competitiva Online permite que varios jugadores participen en un reality show a través de distintas pruebas, cuyo común denominador será ni más ni menos que los zombies.

las menos vistosas, ya que podremos utilizar desde motosierras hasta flechas dinamitadas, e incluso combinar distintos objetos para dar lugar a bizarros métodos de aniquilación. El motor gráfico es capaz de mostrar en pantalla a decenas de zombies, listos para ser despedazados por el protagonista en una verdadera carnicería. La inclusión de un modo cooperativo online, así como de otras modalidades alarga la vida útil de la campaña y agrega muchísima diversión al conjunto. Pero como contrapartida debemos mencionar los elevadísimos tiempos de carga entre secciones y/o escenas, presentes en todas las versiones del juego. No sólo eso, sino que en líneas generales ni los gráficos ni el sonido resultan demasiado llamativos, más si los comparamos con algunas obras recientes del género. De todos modos, no hay que confundir las cosas. Dead Rising 2 no es un juego perfecto, ni pretende serlo. Se trata simplemente de uno de los productos más salvajemente divertidos del año, y que no aburre por un instante. **666**

PC RECOMENDADA

MICRO INTEL CORE 2 DUO E7300 2.66 GHZ O AMD PHENOM II X2 550

MEMORIA 3 GB RAM

VIDEO GEFORCE GTS 250 O RADEON HD 3870

DIVERTIDO, LLENO DE ACCIÓN, BRUTAL Y SARCÁSTICO. LAS OPCIONES ONLINE AGREGAN MUCHÍSIMO ENTRETENIMIENTO.

AL ARGUMENTO LE FALTA INTENSIDAD. ELEVADOS TIEMPOS DE CARGA. GRÁFICAMENTE NO SE DESTACA.

PUNTAJE

8.5

FRENÉTICO

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC

F1 2010

MONOPOSTOS PASADOS POR AGUA

Con las series GRID y DIRT, Codemasters nos tiene acostumbrados a títulos con un apartado gráfico excepcional, y la jugabilidad, sensación de velocidad y adrenalina garantizadas.

El caso de F1 2010 no es la excepción, además del vértigo que nos produce el monoposto, lo que nos llama la atención es lo que entra por los ojos, tanto por los modelos de los autos, como por los escenarios, con un detalle realmente impresionante.

Después de una buena presentación, y ya en el menú principal, se destaca el modo de juego Trayectoria. En éste podemos participar de 3, 5 o 7 temporadas dentro de la categoría máxima. Como sólo nos permite iniciarnos en equipos de segunda línea, debemos intentar mejorar nuestra reputación logrando buenos resultados en clasificación y en carrera, para así aumentar nuestro salario, y por sobre todo, para ser contratado a ocupar una de las butacas más codiciadas, en los mejores equipos de la categoría.

También podemos participar de grandes premios individualmente, correr en la misma máquina en multijugador, por turnos y solamente con el objetivo de bajar tiempos de vuelta (no disponemos de modo en pantalla dividida). También disponemos de sólidos modos multijugador en línea o vía lan.

La duración de los grandes premios la podemos graduar, desde correr solamente una vuelta a realizar el gran premio completo.

Al momento de calzarnos el casco y de salir a pista, la primera sensación es lo impresionante de la aceleración y frenada que tienen estos autos, el control es preciso y el auto responde muy bien ante el mínimo movimiento de volante o de pad analógico, también nos permite utilizar el teclado, aunque es muy poco recomendable.

SI LA CARRERA SE PONE MUY DENSA, TENÉS TELE CON CABLE.

¿LO SABÍAS?

SELECCIONANDO UNA DURACIÓN DE CARRERA DEL 20% EN ADELANTE, ESTAMOS OBLIGADOS A HACER AL MENOS UNA PARADA EN BOXES PARA CAMBIAR GOMAS, CON LO CUAL YA DEBEMOS PLANEAR ESTRATEGIAS.

Desde el cockpit de nuestro monoposto disponemos de toda la información en pantalla (HUD) de manera muy poco realista: vueltas, tiempos, daño del auto, posición, velocidad, etc.

Además de esta información, llama la atención la ausencia de banderilleros afuera de la pista, como también la del auto de seguridad (safety car). Con lo cual, cuando ocurre un accidente, o nos tienen que mostrar una bandera, también nos lo muestra a través del HUD, quitándole mucho realismo y vida a lo que ocurre en pista.

Otro punto en contra ocurre con la inteligencia artificial de nuestros colegas, son muy predecibles y parecen correr sobre rieles. Tampoco nos sorprenden con accidentes entre ellos, con lo que los imprevistos a lo largo de un gran premio van a depender casi siempre de nosotros.

A diferencia de sus hermanos GRID y DIRT que nos sorprendían con un poderoso modelo de daños, F1 2010 corta con esa tradición y nos muestra un modelo bastante simple, en donde solamente de rompen alerones o parte de la trompa. Olvídense de ver espectaculares accidentes, con autos en llamas o montándose las ruedas y saliendo despedidos a un lado de la pista. Tampoco se ven roturas de motor o fallas que dejen autos de lado.

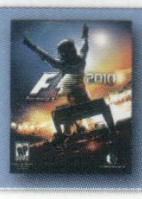
Pero algo bueno debe tener, y además del apartado sonoro y gráfico, -destacando el magnífico "efecto lluvia"- tenemos que destacar el sistema dinámico de clima, con el que nos podemos sorprender, a lo largo de una carrera, como el cielo se va poniendo negro, luego comienza a gotear, para más tarde largárse una tormenta feroz. Aquí juegan un rol importantísimo las paradas en boxes, con el fin de cambiar cubiertas. Saber elegir el mejor momento para entrar y la selección más adecuada al estado actual del circuito. Sobre todo si tenemos en cuenta que está muy bien simulado el desgaste de los neumáticos y la adherencia, dependiendo del las condiciones del piso. Variando según el agua, el engomado de la pista y la suciedad.

PATY CON COCA, MINITAS Y FIERROS.
¿QUE MÁS SE PUEDE PEDIR?

En el momento de meter mano en el setup del auto, sin llegar a tener grandes opciones de puesta a punto, disponemos de reglajes de regulacion de alerones, balance de frenos, relaciones de caja, etc. Pero el problema está dado en que los cambios que hacemos en nuestro bólido no se ven claramente reflejados en la pista.

Como conclusión podemos decir que si bien tiene muchas cosas a mejorar, estamos ante la vuelta de la Formula 1 a las plataformas next gen, y apostamos a que en próximas entregas nos ofrecerán un producto mucho más acabado.

Largoembargo



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN SU VERSION DE PS3 Y XBOX360 EN LAS SUCURSALES DE GARBARINO, COMPUMUNDO Y WALMART

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	XP/VISTA/7
MICRO	DOBLE NÚCLEO 2.66 GHZ
MEMORIA	2 GB
VIDEO	GEFORCE 9800GT RADEON HD4850

GRÁFICOS, EFECTO LLUVIA, SISTEMA DE VARIACIÓN CLIMÁTICA, CAMBIO DE ADHERENCIA SEGÚN DESGASTE.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MODELO DE DAÑOS, AUSENCIA DE VIDA FUERA DE PISTA, SETUP LIMITADO.

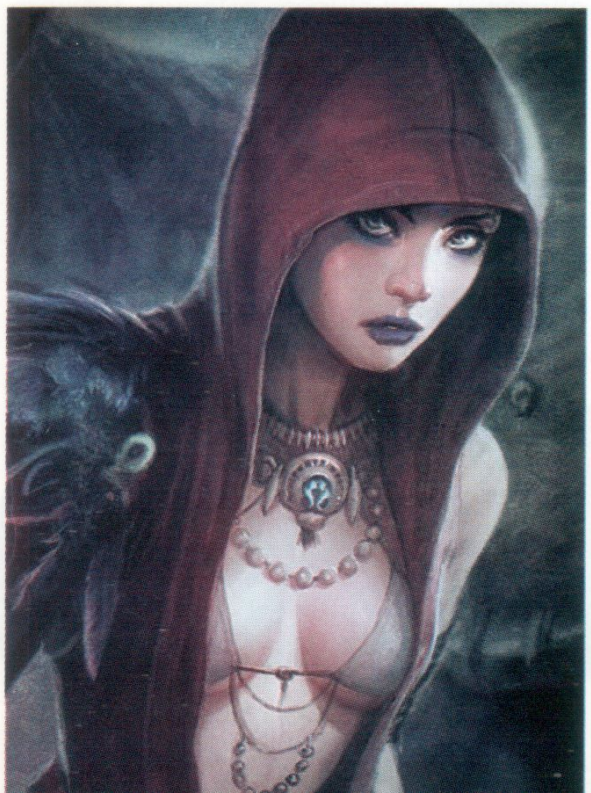
PUNTAJE
7.0
A BOXES

CORREO
SU CONSULTA NO MOLESTA

JAVIER ALEJANDRO MOKRITZKY
ESTE PIBE NECESITA DRAGON AGE: ORIGINS

Buenos días redacción de loaded:
Me llamo Javier y les escribo, primero, para felicitarlos por la revista y los resúmenes semanales por los cuales merecen un aplauso y para hacerles una consulta. Querría que me recomendasen algun/os juegos para PC que se caractericen por tener una historia atrapante, como Heavy Rain (que solo salió para PS3), uno de esos juegos que uno no puede parar de jugar nada más que para saber cómo prosigue. Desde ya muchas gracias.

Para PC tenés decenas de juegos así. Yo iría por el lado de las aventuras gráficas que salieron durante la década del noventa –que abarcan juegos muy distintos, como podrían ser los Monkey Island o Grim Fandango, hasta la saga Gabriel Knight-, o mismo algunas un poco más recientes. Para no irte tan atrás podrías probar con Syberia, The Longest Journey o Post Mortem. También hay grandes juegos de rol en PC, o mismo juegos de acción en primera persona con una historia de primer nivel. Si te gustan las experiencias épicas, los diversos títulos de BioWare son un lujo, y si te apasionó Heavy Rain, deberías probar el genial Fahrenheit. Y sin ir más lejos, Mafia –el original, que hace poco tuvo una secuela- tiene una historia sensacional. Además, como siempre decimos, Dragon Age: Origins tiene una historia impresionante, de lo mejor visto en los últimos tiempos.



NAHUEL VALLES
¿EL TAMAÑO IMPORTA?

Soy Nahuel y quisiera saber si me recomendarían comprar un LCD Samsung de 23" FULL HD para poder jugar. Mi duda está en el televisor, como no conozco mucho quisiera saber si es recomendable un televisor de esas dimensiones ya que a mi cuarto no entraría uno mas grande jeje. Muchas gracias, esperaré por su respuesta.

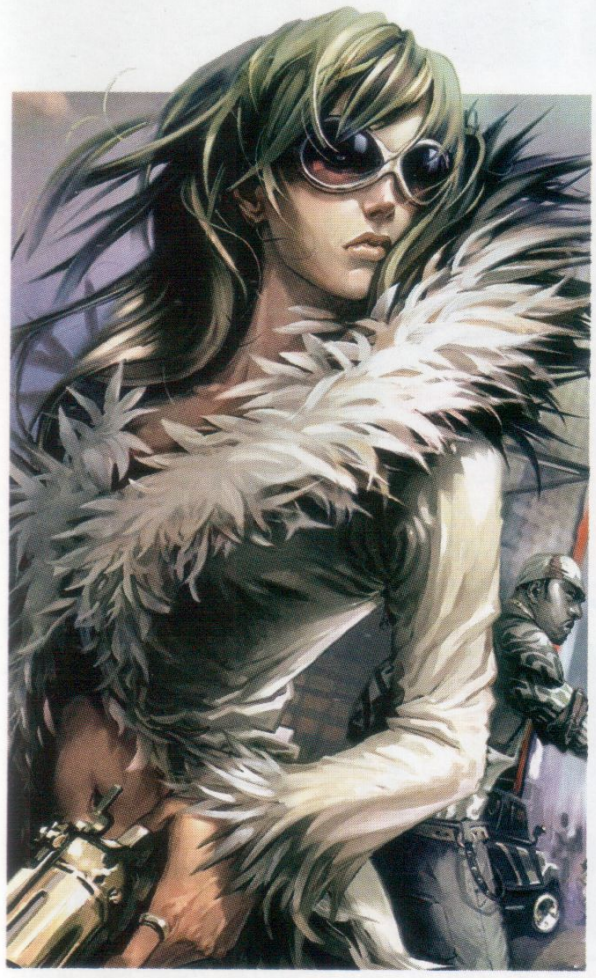
Si ya en tu cuarto no entra uno más grande, mucho no hay para decir. Si no entra, no entra. Pero bueno, los LCD Samsung son de primera línea, así que compralo tranquilo que la vas a pasar bárbaro, por más de que no sea un televisor particularmente grande. Claro que además de la tecnología, a uno le gusta observar los videojuegos en televisores grandes, pero no sólo ocupan mucho espacio sino que son caros. En particular pienso que siendo Samsung, mientras más grande, mejor. Y les doy vía libre para que manden mails con interpretaciones desviadas de esa última frase.

FEDERICO ROGGERO
CONSUMIDOR DECEPCIONADO

Gente de Loaded, otra vez yo con mis críticas negativas. Pero ahora es algo que me tocó el bolsillo, es algo que me produjo una terrible bronca y me abrió los ojos en que hoy en día no hay que fiarse de ningún juego Online! Ustedes mismos hicieron una nota sobre All Points Bulletin, juego Online a lo GTA entre policías y ladrones. Como me interesó mucho la idea del juego, hace un mes lo compré y me gustó. Igual, como tenia problemas de performance con algunas tarjetas de Ati solo jugué 7 horas de las 50 que me regalaron. Entonces, como el juego se iba actualizando 2 o 3 veces por semana quise entrar exactamente el 20 de septiembre para ver cómo me funcionaba la máquina. Y he aquí donde la bronca se produjo, y además la risa, ya que en su número pasado pusieron la nota de las empresas que murieron, pero nunca vi tan rápido morir una empresa. ¡La empresa que creó APB había cerrado tanto la Web del juego como el juego en sí, porque se habían quedado en bancarrota! Es más, busque en Wikipedia y encontré la famosa frase "All Points Bulletin WAS" WAS!!! Gente! Lean bien: Was (fue/era en español). El 16 cerraron el juego y el 18 cerraron la web porque no hay accionistas interesados en levantar semejante muerto. Es más, la página dice que se volverá a la actividad cuando aparezcan estos accionistas, que lo más seguro es que no aparezcan nunca, jaja. Lo que más me dio bronca es que la empresa 1 mes antes de fundirse me quitó a mi y a quién sabe cuantos más 50 dólares, que en si no es mucha plata, pero si me gasto 50 dólares en un juego espero por lo mínimo disfrutarlo 1 año, y además ni siquiera avisaron por e-mail!! Ni la voluntad de avisar tienen!! Para la próxima en vez de ir corriendo a comprar un juego online, voy a esperar a ver como rinde y si la gente le es fiel.

La verdad es que tenés toda la razón. Lo que pasó con All Points Bulletin fue una verdadera vergüenza. No tanto del estudio desarrollador, sino de la distribuidora y todo el grupo de accionistas. Es cierto que se trató de un producto muy ambicioso, que consumió muchísimos recursos, pero el hecho de que cerraran los servidores tan rápido, casi sin previo aviso a los usuarios, no tiene justificativo. Quienes gastaron sus buenos dólares en el producto –un juego mediocre, pero que en su momento generó bastante expectativa- apenas pudieron disfrutarlo dos meses y medio, como mucho. Claro que se trata de un negocio, pero al parecer nadie pensó en los consumidores, quienes depositaron la confianza en un juego Online que debería haber durado mucho más. Una verdadera lástima.

CORREO@LOADED.VG
NO SIEMPRE PODEMOS RESPONDER TODAS LAS CONSULTAS, POR FALTA DE TIEMPO Y ESPACIO, PERO SEPAN QUE SIEMPRE LEEMOS LO QUE NOS MANDAN.



NICOLÁS CHIARI
PROYECTO DE CARRERA

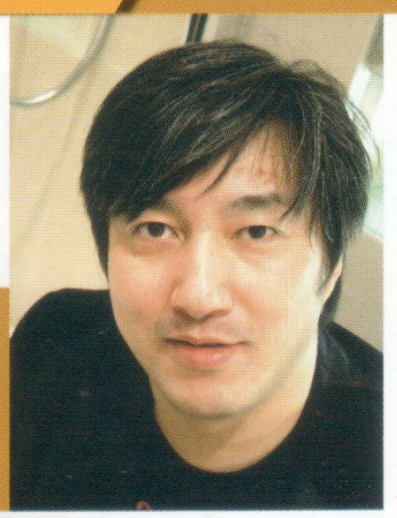
Gente de Loaded, ¿cómo están? Espero que muy bien. Les escribo este mail con un mensaje que, para mí, es muy importante que lo lean y, si pueden, lo respondan también.
Mi nombre es Nicolás Chiari, y me comunico con ustedes para contarle sobre un proyecto que estoy realizando junto a la Universidad de Palermo que involucra a la industria de los videojuegos.
Primero les cuento un poco de mí. Soy egresado de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la UP y un gran, pero gran fanático de la industria de los videojuegos. Me gusta decir que me interesa "la industria" y no sólo "los videojuegos" porque en verdad no sólo me gusta jugar, sino saber, conocer, enterarme de todo, estar al tanto de todo. Por supuesto, para esto, ustedes son una de mis fuentes principales.
Hace unos meses atrás, cuando finalicé mis estudios, me planteé el futuro profesional de mi vida. Me pregunté qué era lo que yo quería hacer, a lo que quería dedicarme. Y la respuesta definitivamente estaba en los videojuegos. Yo tengo el sueño y el deseo de poder aportar mi granito de arena a esta industria, ya sea a nivel nacional y/o internacional. Pero sin embargo no me veía a mi mismo en un puesto de desarrollador, ya sea diseñador, programador, o similares. Me vi a mi mismo desde otro lado, desde el lado analítico, crítico, más bien "teórico", por llamarlo de alguna manera.
Fue así que me surgió la idea de ir a plantearle al decano de mi facultad, Oscar Echeverría, la posibilidad de crear una carrera de Diseño de Videojuegos en la Universidad de Palermo. Luego de una primera charla, surgieron dos reuniones más, y llegamos entonces a la conclusión de que antes de armar la carrera, era necesario atraer a la gente del ambiente gamer a la facultad para ver quiénes eran los interesados y así evaluar la apertura de la carrera. He aquí donde entra el proyecto del cual les vengo a hablar.
Estoy organizando, junto a la facultad, un evento dedicado a los videojuegos. Este evento, esta "jornada", como se les llaman en la facultad, se basa en una serie de oradores que sean expertos en el tema en cuestión, quienes hablen ante el público que se interese en verlos y escuchar lo que tienen para decir. Estas jornadas generalmente son desde la mañana hasta la tarde, con un corte de por medio, y se realizan un día de semana.
Mi tarea en todo esto es empezar a buscar gente de la industria de los videojuegos, de cualquier sector, no necesariamente tienen que ser sí o sí desarrolladores, que estén interesados en hablar y sientan que tengan un mensaje para exponer ante la gente interesada en este mundo, ya sean expertos en el tema que quieran escuchar una opinión de otra persona, estudiantes a los que les interesa saber cómo se manejan las cosas, o aficionados que simplemente les gusta saber de cualquier cosa relacionada a los videojuegos. No hay límite de edad ni se necesita conocimiento previo. Para mí, sería un honor, un placer, y un sueño cumplido que a ustedes les interese ser parte de esta movida. Es muy importante para mí que se pueda hacer esta jornada, que tenga éxito y que entonces se considere la posibilidad de armar la carrera en la facultad. Siento que ese va a ser el granito de arena que yo voy a aportar a la industria, o por lo menos el primer granito de arena.
Desde ya les agradezco por la paciencia que tienen al leer este mail, que no es poco. Y si recibo respuesta, sea cual sea, va a ser algo glorioso, je.
Un saludo grande a todos, espero que sigan muy buen.

Es importante que se difunda la cosa. En Loaded siempre intentamos apoyar los distintos proyectos como este, que permiten el desarrollo de la industria de los videojuegos en nuestro país. Hay mucha gente talentosa en Argentina, desde redactores, hasta desarrolladores que se han dado el lujo de presentar sus juegos en distintas partes del mundo. Estaría bueno que toda la gente que realmente tiene algo para aportar se junte y podamos tirar todos para delante en beneficio de nuestra pasión común, como son los videojuegos. Sin ir más lejos, el mes pasado llegó un mail de Lucas Dursi, quien se encuentra desarrollando un proyecto de investigación sobre videojuegos –más información en http://videojuegospoeticayentornosvirtuales.blogspot.com/-.

GRANDES CREADORES

LOS SUEÑOS CONVERTIDOS EN VIDEOJUEGOS

POR
ROCKMAN



SUDA GOICHI

EL TARANTINO DE LOS JUEGOS

De trabajar en servicios funerales a escribir los guiones más bizarros que se hayan visto, Suda Goichi, más conocido como Suda51 (en japonés "go" significa 5 e "ichi" significa 1), recorrió la carrera de creador de videojuegos desde una perspectiva muy poco usual para el medio: la de los juegos de "autor", de ensueño, y recargados de sexo y violencia.

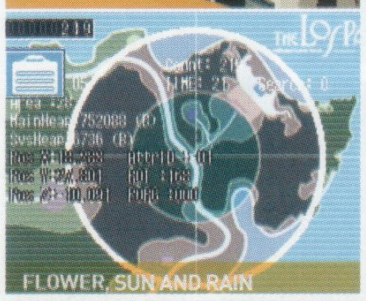
Mientras se encontraba trabajando en una funeraria, Suda vio un aviso en donde Human Entertainment (Clock Tower, Fire Pro Wrestling, Monster Party) buscaba escritores para sus juegos. Al ser contratado, y siendo un fanático de la Lucha Libre, su primer trabajo fue Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout (1993, SNES). Pero su segundo trabajo fue el que dio el primer atisbo de su creatividad única y retorcida. Super Fire Pro Wrestling Special contaba el final más bizarro que se haya visto en un juego de lucha y es recordado hasta hoy: el protagonista peleaba con toda su ambición para combatir su depresión clínica. Al ganar, ya no queda nadie por derrotar, y entonces se suicida.Luego de dirigir un par de títulos más para Human Entertainment, y de que la empresa cerrara en 1999, Suda51 fundó su propio estudio, Grasshopper (saltamontes). Directamente de su artificiosa manufactura salieron una sucesión de títulos memorables para los japoneses que tuvieron la suerte de jugarlos, ya que recién en el 2005 publicaría su primer juego en Norteamérica. The Silver Case (1999, PSone) ponía al jugador al frente de una historia de detectives, contada en una perspectiva en primera persona, con dos tramas paralelas, que se desarrollaba mediante cuadros fílmicos y texto. Grasshopper tiene lista una versión traducida para DS, pero todavía no tiene fecha de lanzamiento. Flower, Sun, and Rain (PlayStation 2, 2001, sólo Japón), contaba la historia de un experto en "encontrar cosas", que debe resolver un extraño caso en un hotel de Micronesia llamado igual que el juego. Este fue lanzado en occidente para DS en el 2008. Michigan: Report From Hell (PlayStation 2, 2004), sólo disponible en Europa además de Japón, pone al jugador en el papel de un camarógrafo enviado a cubrir un extraño evento terrorífico. El juego era único en que se ve todo desde el visor de la cámara, y en que teníamos que resolver el misterio antes de que se acabe la cinta.

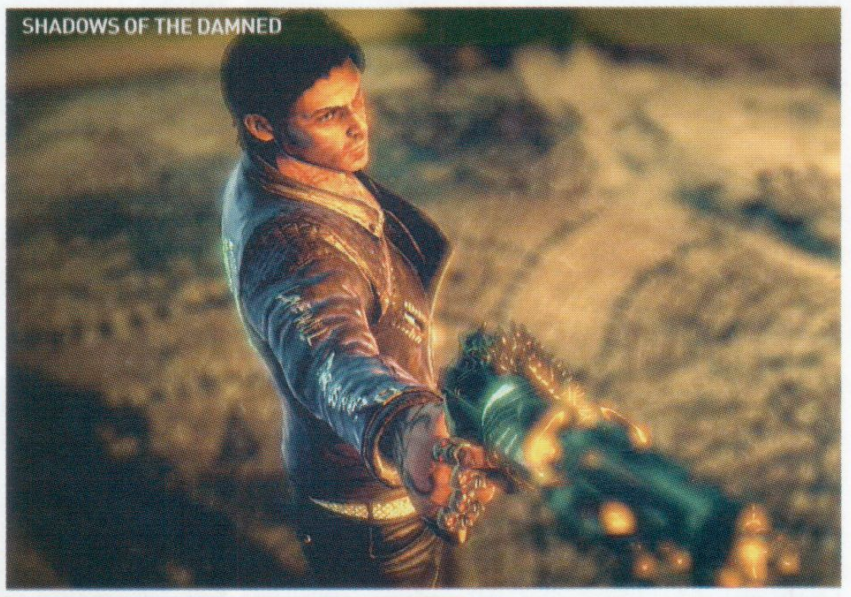
Entre las varias características que distinguen a los juegos de Suda51, como la persistencia de los hoteles, se encuentra su amor por la Lucha Libre. No existe juego suyo que no tenga una referencia al deporte, y hasta hace un tiempo, al mismo Suda solo se lo conocía con una máscara de luchador tapándole la cara.

Su primer juego publicado en el gran mercado norteamericano fue el estrafalario y polifacético Killer 7 (2005, PlayStation 2 y GameCube), apoyado por Capcom como parte de la iniciativa "Capcom Five", donde se desarrollarían cinco juegos exclusivos para GameCube, entre los que se contaban Resident Evil 4 y Viewtiful Joe.

Pero, sin embargo, el primer juego en otorgarle reconocimiento mundial y sacarlo del estatus de "de culto" fue el genial No More Heroes para Wii, sátira del mismo medio y de la amalgama de la cultura japonesa y la yanqui.

Grasshopper no sólo se dedica a sus juegos, ya que la reconocida genialidad de Suda51 ha sido requerida por montones de empresas japonesas, las que han encargado desde juegos completos, como en el caso de Tecmo con Fatal Frame IV (2008, Wii, sólo lanzado en Japón), hasta el mismo Nintendo, para el cual Suda ha colaborado desarrollando secciones de Super Smash Bros. Brawl. Actualmente está trabajando en Shadows of the Damned, nada más y nada menos que junto al genial Shinji Mikami.



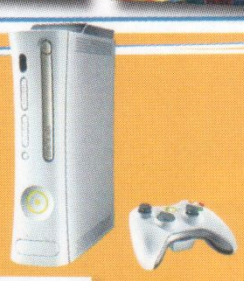


PlayStation 2

PlayStation 3
+ PlayStation Move
+ Juego Sports Champions

PSP

XBox 360



Wii

Novedades

Lanzamiento de Game Pads
y Volantes **Ferrari Thrustmaster**

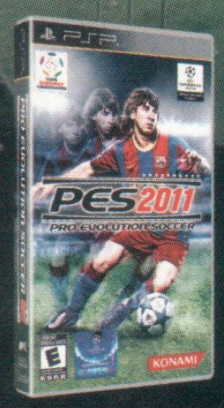
Walmart

Ahorrá dinero. Viví mejor.

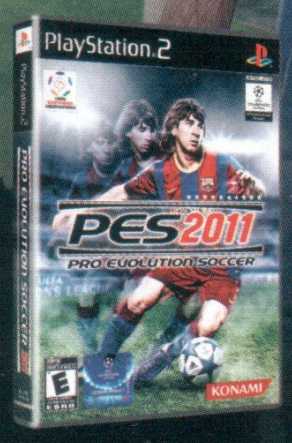
SONY
make.believe

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product

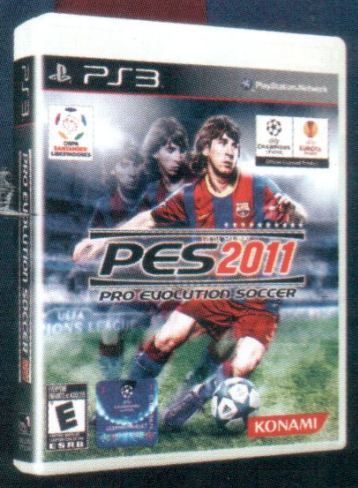
PES 2011
PRO EVOLUTION SOCCER



JUEGO PARA PSP
PRECIO SUGERIDO ***$199***
ORIGEN: USA.
STOCK 10 UNIDADES



JUEGO PARA PS2
PRECIO SUGERIDO ***$199***
ORIGEN: USA.
STOCK 10 UNIDADES



JUEGO PARA PS3
PRECIO SUGERIDO ***$399***
ORIGEN: USA.
STOCK 10 UNIDADES

CONSOLA PS2 + PES2011
PRECIO SUGERIDO
$999
ORIGEN: CHINA/USA. STOCK 10 UNIDADES.

CONSOLA PS3 160GB Silver + PES2011
ORIGEN: CHINA/USA. STOCK 10 UNIDADES

PRECIO SUGERIDO
$2999

COPA SANTANDER LIBERTADORES

JUGÁ POR PRIMERA VEZ LA COPA LIBERTADORES

HAZTE FAN EN FACEBOOK
www.facebook.com/PES

PlayStation.

PS3 PS2 PSP KONAMI

PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01/11/2010 al 30/11/2010. ADQUIRILAS EN WWW.SONYSTYLE.COM.AR, COMERCIOS AUTORIZADOS Y EN NUESTROS SONY STYLE STORES DE: ABASTO SHOPPING, ALTO AVELLANEDA SHOPPING, ALTO PALERMO SHOPPING, CABILDO 2070 (BELGRANO), DOT BAIRES SHOPPING, SHOPPING LAS PALMAS DEL PILAR, UNICENTER SHOPPING, EN CÓRDOBA CAPITAL: DINOSAURIO MALL Y SONY CENTER GALERÍAS PACÍFICO. SONY ARGENTINA S.A., CUIT 30-67992887-9, DIRECCIÓN LEGAL Y COMERCIAL, CABILDO 2070, CABA (CP 1428) OFFICIAL LICENSED PRODUCT OF UEFA CHAMPIONS LEAGUE ™. OFFICIAL LICENSED PRODUCT OF UEFA EUROPA LEAGUE ™. ALL NAMES, LOGOS AND TROPHIES OF UEFA ARE THE PROPERTY, REGISTRED TRADEMARKS AND/OR LOGOS OF UEFA AND ARE USED HEREIN WITH THE PERMISSION OF UEFA. NO REPRODUCTION IS ALLOWED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN APPROVAL OF UEFA. ADIDAS, THE 3-BARS LOGO , THE 3-STRIPE TRADE MARK AND PREDATOR ARE REGISTRED TRADE MARKS OF THE ADIDAS GROUP, USED WITH PERMISSION. ADIPURE, ADIZERO AND F50 ARE TRADE MARKS OF THE ADIDAS GROUP, USED WITH PERMISSION. THE USE OF REAL PLAYER NAMES AND LIKENESSES IS AUTHORISED BY FIFPRO AND ITS MEMBER ASSOCIATIONS. OFFICIALLY LICENSED BY CZECH NATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION OFFICIALLY LICENSED BY CFF C2001, DFB LICENCE GRANTED BY M4E AG, GRUNWALD C THE FOOTBALL ASSOCIATION LTD 2010. THE FACREST AND FA ENGLAND CREST ARE OFFICIAL TRADE MARKS OF THE FOOTBALL ASSOCIATION LIMITED AND ARE THE SUBJECT OF EXTENSIVE TRADE MARK REGISTRATIONS WORDWILD. COPYRIGHT FFF © 2009 JFA OFFICIALLY LICENSED BY FIGC AND AIC C 2001 KOREA FOOTBALL ASSOCIATION LICENSED BY OLIVEDEPORTIVOS (OFFICIAL AGENT OF THE FPF) PRODUCTO OFICIAL LICENCIADO RFEF © 2002 LIGUE DE FOOTBALL PROFESSIONEL ® OFFICIALLY LICENSED BY EREDIVISIE MEDIA & MARKETING C.V. OFFICIAL LICENSED PRODUCT OF A.C. MILAN MANCHESTER UNITED CREST AND IMAGERY © MU LTD © REAL MADRID (10) OFFICIAL PRODUCT MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT UNDER LICENCE GRANTED BY SOCCER S.A.S DI BRND MANAGEMENT S.R.L. UNDER LICENCE FROM TOTTENHAM HOTSPUR PIC WEMBLEY, WIMBLEY STADIUM AND THE ARCH DEVICE ARE OFFICAL TRADE MARKS OF WEMBLEY NATIONAL STADIUM LIMITED AND ARE SUBJECT TO EXPENSIVE TRADE MARK REGISTRATIONS. ALL OTHER COPYRIGHTS OF TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE USED LICENSE. © 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. MICROSOFT, XBOX, XBPX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION", "PS" FAMILY LOG AND "PSP" ARE REGISTRED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. LICENSED.